

# Commodore Világ

KÜLÖNSZÁM

V. évf. • 1993/július

ISSN 0866-0808

COM-WARE ©1993

Ára: 200,- Ft



9 770866 080010

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

THE EXAMINATION

SPIRIT OF EXCALIBUR

FOCI PROGRAMOK

SZIMULÁTOROK

TÖKÖSMÁKOS

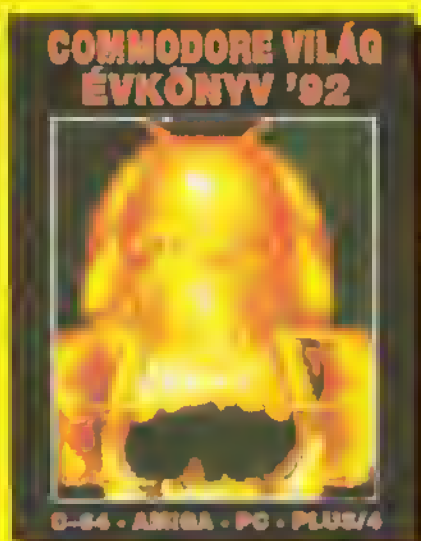
ULTIMA UNDERWORLD 2.

GOV 1/2 MELLÉKLET

FIGYELEM! AKI FELISMERI AZ ITT LÁTHATÓ KÖNYVEKET, AZOK KÖZÖTT A  
CoV ÉVKÖNYV'91, CoV ÉVKÖNYV'92, valamint a PC-s JÁTÉKOK CÍMŰ  
KÖNYVEK MEGRENDELÉSÉRE SZÓLÓ CSEKKEKET SORSOLUNK KI!  
NE FELEDD, ITT MINDENKI NYER!



400,-



együtt csak

698,-

398,-



most csak

299,-

# OTTHIS

## „TÁRS A JÁTÉKBAN”

**TRANS LOGIC GAME (C64)**  
• megjelenik: 1995. július  
**TRANS LOGIC GAME**  
993  
szepember

**PEJES (C64)**

A programokat a CoV-ban  
**A TRANS LOGIC GAME**  
C64 már megrendelhető!  
A CoV-ban kihelyezett levelezőlap  
megrendeléskor 100,- Ft  
kedvezményt biztosít!

**OTTHIS SOFTWARE**

A programok szerzői jogvédelem alatt állnak. Engedély nélkül másolásukat a törvény bünteti!  
Az OTHIS név és az OTHIS embléma az OTHIS BT védett márkajegye!

### Commodore Világ

V.évfolyam, 1993/július

Kiadja: COM-WARE Kft.  
Felelős kiadó: Rucz Lajos  
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy  
Borító: Diggy Pigs/Silent's demo (Amiga)  
Készítették: 175 + CoVboy  
Belső grafika: Müller Mihály  
Elsősegély rovat: Molnár Zsolt  
PLUS/4 sorok: Simon János (Jahny)  
Munkotársak: Bors Gábor  
Kis Simon Csaba  
Homoki Péter (HóPi)  
Werner Zsolt (DADA)  
valamint sokan mások  
Fotók: PRACTICA BX-20

Postecim COMMODORE VILÁG  
COM-WARE Kft.  
Budapest, Pf. 363 1519  
Itt lehet levelezgetni, nem a bankcím!

**Bankcím:** (ezt a címet telepd el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha csekken rendelsz újságot, Evkonyvet vagy egyéb papírust, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell betűni a pénzügyes címezettje rovatba)

OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117  
(A csekk középssz szelvényének titoldatalára legyetek szvesek mindig ráírni)  
COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!

**Térjesszi:**  
A HIRKER (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárúszító szaküzletekben és pavilonokban, valamint kapható a következő üzletekben és áruhelyeken.  
ACOMP Kft., Bp., XIV. Almos Vez. u. 17  
ANUBIS Kft., Bp., XIII. Donyov u. 5  
Kelentöld Kft. (SZAMALK) Könyvesboltja, Bp. XI. Szakasits A u. 68  
Műszaki Könyvtárház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9  
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Szecsenyi u. 49.  
MEGAPEX Kft. Szaküzlete Egor, Szecsenyi u. 21.  
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt. Bertalan u. 2.  
CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u. 25  
PALETTA Computer Shop, Debrecen, Csapo u. 15.  
BIT-STOP BT. Szaküzlete Kecskeföld, Rákóczi u. 2  
AXIS Kft., Baja, Szabadság u. 2  
TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron, Orsolya tér 5.  
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u. 41.

ISSN 0866-0808 — Patria Nyomda Rt.  
Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV következő (36.) száma  
a szeptember 13-án  
kezdődő héten jelenik meg.

Tartalomjegyzék, nyeremények és egyébek...	1
Epp ez jutott eszünkbe	2
The Exomination / Die Prüfung (64)	3
Cliff Hanger (64)	7
Spirit of Excalibur (Amiga, PC)	8
Ultima Underworld 2 — Labyrinth of Worlds (Amiga, PC)	15
Elsősegély (64, Amiga, PC)	30

CoV 1/2 helyett — melléklet	
The Last Ninja I. (64, Amiga)	mell./2
Total Eclipse (64, Amiga)	mell./4
Sound Tracker V2.3 (Amiga)	mell./7
Games Center (64, Amiga, PC)	mell./8
Batman — Joker/Penguin (64, Amiga)	mell./11
ELITE 1-2.rész (64, Amiga, PC)	mell./14
A legelső CoVboy Posta	mell./16

FOCIÓRÜLET A KÉPERNYÓN	33
Fociprogramok áttekintő tablazata	34
Bundesliga Manager Professional V2.0 (64, Amiga, PC)	36
Graeme Souness Soccer Manager (64)	37
Graham Taylor Soccer Challenge (Amiga)	37
I Play 3D Soccer (Football Champion) (64, Amiga, PC)	39
Mondial Simulation 1990 (64, Amiga)	40
Sensible Soccer (Amiga, PC)	40
World Soccer League (64)	41

SZIMULATOR PROGRAMOK	42
ACE 2088 (64)	43
B-17 Flying Fortress (Amiga, PC)	43
Battlehawks (Amiga, PC)	44
Chuck Yeager's Air Combat (PC)	45
F-18 Hornet (64)	47
Fighter Pilot (64)	48
Gunship 2000 (Amiga, PC)	48
LHX-Attack Chopper (Amiga, PC)	49
Silent Service (64)	49

Plus/4 sorok	51
Mindenféle/NEWS	51
POKE-ok	52
Bard's Tale III/Pigmy-CSORY	52
Mission, Tutti Frutti 2, Battery 2. (térképek)	54

KIEGÉSZÍTŐ Tókos-Mekos	55
Another World (PC)	55
Bard's Tale II. (Amiga)	55
Creatures 2. (64, Amiga)	56
Diplomacy (64)	56
Dragon Wars (64, Amiga, PC, Plus/4)	56
ELVIRA I-II. (64)	57
Laura Bow 2. — The Dagger of Amon RA (Amiga, PC)	57
Magic Candle (64, Amiga, PC)	58
The Mars Saga (64)	58
Medieval Lords (64)	58
Moonfall (64, Amiga)	59
Populous II (Amiga, PC)	59
Powermonger (Amiga, PC)	59
Shadow of the Beast (64)	60
Space Roguo (64, Amiga, PC)	61
Storm Across Europe (64, Plus/4)	61
Steel Rod (PC)	61
Transworld (64, Amiga)	61
Közkívánata: JINXTER 100% (64, Amiga, PC)	62
+ 1 levelet a hangkártya-csatához	62

Hirdetések	63
------------	----

Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemez nyertek:

Andersen David, Budapest (64)  
Brandt Ferenc, Budapest (PC)  
Fábián Sándor, Győr-Ménfőcs. (64)  
Fodor Csaba, Hajdúbösz. (PC)  
Halápi Zsolt, Budapest (PC)

Kovács László, Budapest (PC)  
Meszáros Krisztián, Bicske (64)  
Molnár Andor, Budapest (64)  
Szász Bulcsú, Nyíregyháza (PC)  
Vagi Albert, Győr (64)

Farkas Attila, Szecseny  
Kádár Bence, Budapest II.  
Kaposvári Konrad, Füzesabony  
Kovácsházy Tamás, Eger

Marostli Gabor, Budapest III.  
Nagy Miklós Péter, Baracska  
Posta Lajos, Ózd  
Seben Zsolt, Orosháza

Takács Zoltán, Budapest X.  
Tislér Csaba, Lábatlan

Nyereményeket postal úton juttatjuk el.

A CoV 34-ben közölt rejtvény kérdése — mint azt a CoV 35-beli rejtvény elején közöltük — hibásan jelent meg. A kérdés tehát az volt, hogy melyik *ORIGIN* játék nem tartozik szorosan az **ULTIMA** sorozatba. Nos, a helyes megjelítés:

#### SAVAGE EMPIRE

Ez a jobb alsó képen volt. A bal felső: **ULTIMA VI. (PC)**, a jobb felső: **ULTIMA VI. (C64)**, míg a bal alsó az **ULTIMA IV. (C64)** játékokról készült.

A CoV 35-ben megjelent rejtvény helyes megjelítése: a kakukktójas a **WORLD CUP SOCCER**.

A bal felső képen a **Gary Lineker's Hot Shot (Gremlin)**, a jobb felső képen a **Fighting Soccer (Activision)**, a bal alsó képen a **Microprose Soccer (Microprose)**, míg a jobb alsó képen a **Gazza's Super Soccer (Empire)** volt látható. A nyertesek neveit a CoV 36-ban tesszük közzé.

## Epp ez jutott eszünkbe...

Na tessék, alighogy hazaérsz a strandról, maris CoV Különszámot olvasol? Arra még nem gondoltál, hogy ár az egészségednek? Na mindegy, ha máit túltetted magadat azon, hogy ebben a hónapban sem nyertél semmit, olvasd el ezt a pár sort, nem olyan sok ez. Na mi van, miért kalandozik el a szemed a jobboldali lapra? Na jól van, OK, megvárjuk amíg kineveted magadat Getto maestro ihletésén...

Na itt a szemed ismét? Akkor jó. Szóval bajban voltunk, hogy milyen számozást adjunk ennek a számnak, mivel a 36-os szeptemberben jelenik meg, a 35-ös meg már megjelent. A legégszerűbb lett volna 35,5-öt adni neki, de az sem jó, mert ez dupla szám, így a két félből megint egész lesz, ami 36. A francba, dehát ha az a 36., akkor elcsúszik az egész, ami felberitja az előfizetők nyilvántartását, a postai szerződésünket, a lelkivilágunkat, az asztalt, a sört... Na most meg mi kalandoztunk el.

A feladat tehát adott volt, kellett egy „külön” számot adni ennek a számnak. S ekkor kipattant az isteni szikra, mé' ne lehetne egyszerűen csak különszám? Így mindenki oda sorolja, ahova akarja, hét nem csodálatos?

Szóval megszületett. Mint ahogy azt belgértük arra próbáltunk törekedni, hogy a CoVboy doboza melletti dobez(ok) tartalma egy kicsit megújróljon. Nos, el kell mondanunk, hogy a kéziratot ma láztuk, de a dobozok nem nagyon ürültek meg, szóval van még tökmák anyag bőven. Ez nem azt jelenti, hogy a jövő hónapban is lesz egy Különszám, de egy kicsit nagyobb léptekkel próbáljuk ledarálni a jövőben a dobezok tartalmát.

Mi van a Különszamban, szinte minden, és alig valami ami szokott lenni. Miert? A NEWS-felelősünk szabin van, CoVboy szabin van, pig.technika felelősünk szabin van, ma mi is szabira megyünk, de hát ezért is zúdítottuk rájuk azt az egyveleget, hogy legyen mit olvasnotok attól függetlenül, hogy mi azért szeretnénk kipihenni az elmúlt év hajszáját.

NEWS tehát nincs, pontosabban van, mert halomra jönnek hétről-hétre az új stuffok, csak az újságban nincs, majd legközelebb bepótoljuk. Sokan érdeklődtek a múltkor NEWS-ban ismertetett **EXAMINATION**-ról, nosza, ha olyan jónak tartjátok, tessék egy leírás róla. A **Spirit of the Excalibur** régebbi anyag, de még a tavaly nyári felmérésben előkelő helyen szerepelt a kért anyagok között. Az **UUW2**-t már rég le akaruk nyomni, csak valahogy hosszúra sikeredett. Nembaj most elcsúszik...

A múlt havi rejtvény alapján arra a következtetésre jutottunk, hogy elég nagy a homály a fociprogramok terén, ezért készítettünk egy kis csokrot, ha valakinek nem tetszik, az majd szépen kitépi és beteszi a vázába.. A táblázatot azért tartottuk fontosnak, mert a mai napig kerestek olyan fociprogramokat 64-re, Amigalia, PC-re, melyek csak egy bizonyos géptípusra jöttek ki. A

táblázatban lévő adatok 95% biztonsággal fedik a valóságot. Mindent azért mi sem tudhatunk.

Az RPG-elleni pártok tagjai már régóta trocliznak bennünket, „csak egy-két szimulátor leírást... könyörgünk...”. Fohászuk ezúttal meghallgatásra talált, ez egy röpke gyűjtemény, de lesz folytatása a '93-as Evkönyvben, melyben hasonló táblázatot teszünk közzé a szimulátorokról, mint itt a fociprogramokról.

Az elsősegélyt sokan jó dolognak tartják, most nem kell bogarászni, szétcincátnak a témát géptípusonként.

A Pluszok a terjedelemnek megfelelően nagyobb anyagot kaptak.

A kiegészítő Tókos-Mákos anyagok az elmúlt 2 év alatt folyamatosan gyűltek össze, s most érett be a téma a leközlésre. Ezt hívják ugye hidegzuhanynak. Nem is akarjuk magunkat ismételni, ld. 4 bekezdéssel feljebb az utolsó mondatot. Azért ígyexünk!

A tavalyi felmérés eredményeképpen be kellett látnunk, hogy a tervezett formában a CoV 1/2 utánnymásból nem lesz semmi. Ki kellett hámozni, mi az, amiért egyáltalán megrendeltétek volna ezeket a számokat — azon kívül, hogy teljes legyen a sorozat. Nos, az eredmény a mellékletben látható. Azokat a témákat szedegettük ki a CoV 1/2 szövegarchívumból, amely leírásokat nagyon sokan kerestek a mai napig. Ezúton kérünk elnézést mindenkitől, aki hiányol a mellékletből valamit (pl. 'C' nyelv sorozat első részei), mindenkinek sajnós ezúttal nem tudtunk a kedvére lenni!

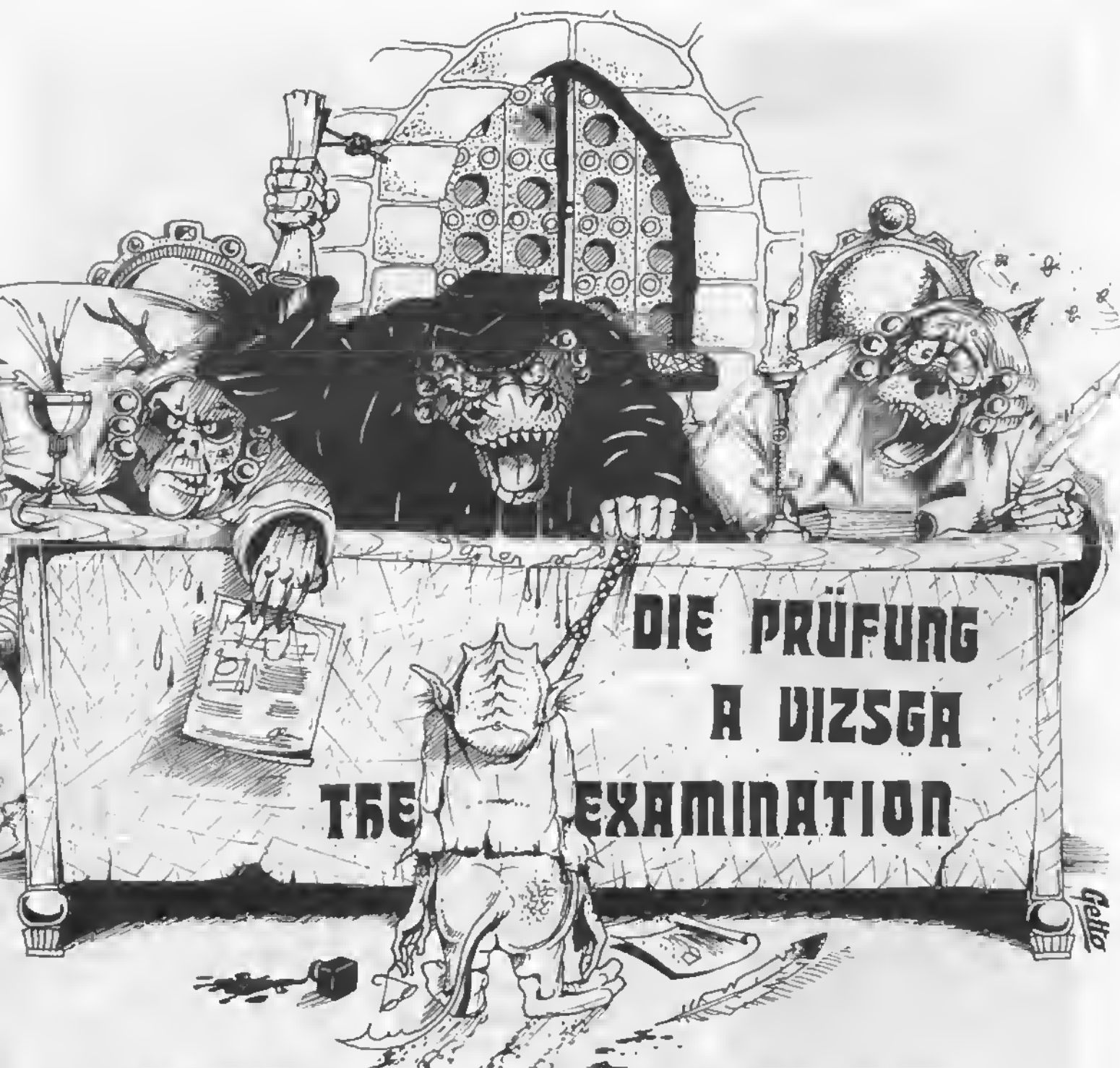
Bár a hirdetőkkal ezt nem egyeztettük, de a jelen számunk kézirat-lezárásáig beérkezett hirdetések természetesen leközlőnk, mivel az a véleményünk, aki hirdet valamit, érdeke, hogy hirdetése minél előbb megjelenjen. A másik oldalról azért is kevesebb az apróhirdetések száma, mert jelen számunk nyomdábaadásakor jött ki a piacra a CoV 35, amiből a — nem előfizető — olvasó értesülhetett a Különszámról.

A CoVboy Posta szabadság miatt zárva tart, de ravasz húzással megoldottuk, hogy ezúttal se maradjatok CoVboy Posta nélkül. A CoV 1/2 mellékletből nem maradhatott ki minden idők legnépszerűbb rovatának történelmi jelentőségű No.1. fejezete, amely hajdanán a CoV 2-ben született meg először. Ezt a Postát átszerkesztés nélkül tesszük közzé. CoVboy pedig azt ígerte nekünk, hogy egy kicsit megsüti a hasát (kívülről és belülről is), és augusztusban teljes gőzzel zúdul rá a közben felhalmozódó levélhalomra, hogy azután a CoV 36-ban ismét dupla CoVboy Postával lépjen meg benneteket. Ezt már megértük neki!

Mit is (s)írhathánk a bevezető végére? További jó pihenést mindenkinek, jó olvasgatást, találkozzunk szeptember közepén a CoV 36-ban!

KATTI (Ez a HO főkapcsolója volt)





A CoV 35-ben már ílesztgettünk benneteket holmi EXAMINATION c. kalandjáték megjelenésével. Nem hagyott nyugodni viszont minket az a tudat, hogy ti leírás nélkül maradtatok, így most mindenki költősebb kommentár nélkül zuttyanjunk is bele...



Nos, a játékot a KINGSOFT készítette 1993-ban, szóval elég friss anyag. Eredeti címe: DIE PRÜFUNG, ezért senki se lepődjön meg, ha ilyen néven találkozik vele valahol.

A játékban egy végzős varázslótanonc szerepét alakítjuk, akinek le kell tennie a végső vizsgát, mielőtt varázslóvá válhatna. A vizsga al is kezdődik, ám később sajátos fordulatot vesz...

A játék kezdetén elsőként saját karaktert kell generálnunk. A karakternek 4 alapvető tulajdonsága van (strength, mental, constitution, skill), amelyek meghatározzák a hitpoints és a magic points értékét is. Az alaptulajdonságok értéke kezdetben 10, és kapunk még 10 pontot, amit eloszthatunk közöttük. Ha később folytatni akarjuk a játékot, ekkor az első menüben az Old Game opciót kell választani. A játék egyébként teljes egészében joystick-vezérelt, ami való-

színűleg nem csak nekünk ment az ideginkre helyenként (az Input-okra gondolunk)...

#### A játék kezelése:

A kaland két fő helyen játszódik: a főterképen és a labirintusokban. A főterkép igen egyszerű, 2 perc mázskálás után mindenki tudni fogja, mit hol keressen (van 4 egész hely, ahová be lehet menni...), így erről nem is közlünk tórképet. A főterképen használható parancsok:

- **View:** A megadott irányba vizsgálódik, így lehet bemenni az alhelyszínekre is.
- **Character:** id. később;
- **Rest:** A pihenés maximumra tölti a HP-t és az MP-t, kimentli a játékhállást, és ha a karakter tud szintet ugrani, akkor ilyenkor ugrik (egyszerre egyet). A szintugrás csak a labirintusokban történik meg.



#### A Character menü:

- **Cast SP:** Valamilyen varázslat alkalmazása.
- **Waapon:** Új fegyver választása.
- **Armour:** Új védőruha választása.
- **Shield:** Új pajza választása.
- **Othar:** Egy tárgy használata.
- **Viaw:** Megmutatja a karakter felszereltségét.
- **Return:** ???

#### A labirintusokban használható parancsok:

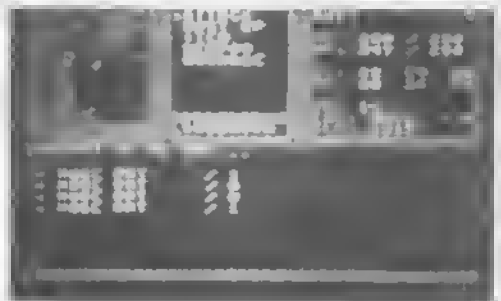
- **Opon:** Az előttünk lévő ajtó kinyitása (nem lehet rajta csak úgy átsetálni). Az ajtó kinyitása rögtön az ajtó pozíciójába tesz.
- **Map:** Automap az eddig bejárt helyekről.
- **Ught:** Fényt gyűjthetünk vele (látni vagy varázslat segítségévé).
- **Character:** Id. felfebb;
- **Rest:** Id. feljebb;



A labirintusokban mindentől szörnyek igyekeznek megkeseríteni az életünket.

#### A harc parancsai:

- **Attack:** A kiválasztott ellenfél támadása.
- **Cast:** Varázslás.
- **Item:** Egy tárgy használata.
- **Waapon:** Új fegyver választása.
- **Advance:** Közelebb megy az ellenfélhez 1' egységgel.



A játékokban szereplő varázslatok 4 szintre lettek osztva, minden szinten 5 varázslat van. Varázsláskor ki kell választanunk alószór a szintet, majd a varázslatot. A játékban szereplő varázslatok (zárójelben: szükséges MP, hatótávolság, hatás nagysága, hány ellenfélre hat: o - egyre, a - mindre):

#### LEVEL 1:

- **MAGLI (5):** Fény gyűjtése.
- **KOMPA (4):** Iránytű.
- **LEHEI (5,30):** Gyógyítás
- **SCHGR (10,1',35,o):** Támadó varázslat.
- **EISKR (12,3',25,o):** TV

#### LEVEL 2:

- **BESLI (3):** Fény gyűjtése
- **EIZUG (10,6',-2',a):** Közelebb hozza az ellenfeleket.
- **FEUKL (30,5',60,a):** TV.
- **GRHEI (10,80):** Gyógyítás.
- **SCHKO (18,3',70,o):** TV.

#### LEVEL 3:

- **STUWI (20,5',+3',a):** Odébbtolja az ellenfeleket
- **WISOG (20,9',-5',a):** Közelebb hozza az ellenfeleket.
- **KOMTR (2):** Iránytű.
- **FEUWA (30,1',150,a):** TV.
- **FESTU (40,9',60,a):** TV.

#### LEVEL 4:

- **GEGWE (30,8',+9',a):** Odébbtolja az ellenfeleket.
- **HEILE (20):** Gyógyítás max. HP-re.
- **TOHAU (45,1',200,o):** TV.
- **FEZAU (60,9',120,a):** TV
- **LABRO (44,7',80,a):** TV.

A támadó varázslatok a megadott értékekkel általában egy kicsit kevesebbet ütnek, ez élőhalottakra pedig néha csak a megadott érték kb. felét, vagy még kevesebbet.

#### A tárgyak:

Fegyverek (zárójelben a hatótávolság és a relatív erősség):

- **Slick (1',5)**
- **Knife (1',7)**
- **Dagger (1',10)**
- **Javelin (4',9)**
- **Dart (6',2)**
- **Club (1',25)**
- **Short Sword (1',30)**
- **Fire Sword (2',40)**
- **Longaxe (5',25)**
- **Long Sword (2',55)**
- **Blowpipe (6',2)**
- **Axe (4',42)**
- **Xeradoi (1',65)**

A 2'-nél hosszabb ható fegyverek löbbsége egyszer használható dobófegyver.

A ruhák és a pajzsok az AC-t növelik (itt a magasabb AC a jobb):

- **Gown:** +2
- **Cape:** +3
- **Trenchcoat:** +4
- **Leatherjacket:** +6
- **Armour (fantáziedüs név, nem?):** +8
- **Weapenshirt:** +10
- **Wooden Shield:** +1
- **Circleschild:** +3
- **Lionschild:** +6

Egyéb tárgyak (egyesek valamilyen varázslatot lőnek el MP-használat nélkül):

- **Candle:** Világítás
- **Silver Key:** A Silver Door-t nyitja
- **Magic Gem:** +50 SP
- **Compass:** Iránytű.
- **Firestick:** FEUWA
- **White Staff:** FEZAU
- **Lifeforce:** HEILE
- **Magicstaff:** +150 SP
- **Magic Feather:** GEGWE
- **Gatestaff:** A kapun lehet vele átjutni.
- **Windstaff:** STUWI
- **Slimophiat:** LABRO

#### Kezdjük el játszani!

A játék kezdetén a Varázslók Tornyában tartózkodunk (ide kell visszatérnünk a próbák teljesítése után is). A varázslók közlik velünk, hogy a vizsga 5 próbából áll, és jó lenne, ha nem bészélnánk el. Az első próba abból áll, hogy elmegyünk az **Erlstone-mountain** nevű helyre, és elhozzuk nekik az elveszett varázskardot, a **Xerador-t**. Csekélység...

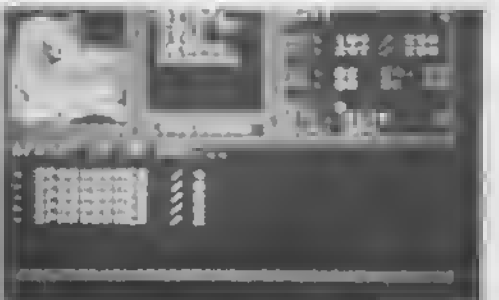
A hogy első szintjén menjünk először oda, ahol a hangokat halljuk. Bújunk al, és kihallgathatjuk a gnómok beszélgetését, amelyben egy **Morangok** nevű illetőt emlegetnek, igen negatív értékeléssel. Az illető illető is hamarosan színlépet, és nem teljesedőnek ad hangot, amibe a gnómok belehallnak. A holttestükről begyűjthetjük az azüstkulcsot. Ezután menjünk az ajtóhoz, és menjünk le a 2. szintre a törpökhöz. Mi-

után körnéztünk a házakban, előzzük meg a gyűlöst. A törpök kissé meglepődnek a jelenlétünkön, de a főnöknek köszönhetően megússzuk a lincselést. Ezután a főnök érdeklődik, hogy ki az urunk. Legyen mondjuk **Tamasus**. Erre valaki kitalálja, hogy a kardot keressük. Valóban? Valóban. A főnök szívesen segít nekünk, de előbb szeretne egy szünetet: a gnómok kitalálják a fejét. Jó, legyen (mivelhogy nincs más választásunk...). Menjünk vissza az első szintre, le a másik lépcsőn, majd tovább a harmadikra. Itt a titkos ajtón keresztül eljuthatunk a Száj-hoz, aki a jelszót kérdezi. Ezt a törpök előárulták (**LOGRON**), de ha bemondtuk, nem történt semmi. Menjünk be a „városba”, szedjük össze a cuccokat, majd menjünk a király után, és csapjuk agyon. Két pozícióval délre találkozzunk **Morangok**-kal, aki egy közeli találkozás: emleget (hurra...), majd visszateleportál a lépcsőkhöz. Menjünk a törpök gyűlésére, majd tovább az ajtókon. Nagyon örülnek nekünk, és leengednek a 4. szintre, hogy keressük meg a kardot (ld. törkép). Ahogy a **Xerador** a kezünkbe kerül, kiteleportálodunk e helyre. Menjünk vissza a varázslókhoz, akik közlik, hogy az első próbát teljesítettük.

A második próba nagyon kényelmes: oda-vissza teleportálnak. Az a feladat, hogy különböző feladványokat megoldjunk (a helyszín stílszerű: a **Feladványemelő Tornya**). A rejtvények megoldásai: 1 - **Tanne**, 2 - **Shadow** (ezt a **Bard's Tale 3**-ban mintha már láttuk volna...), 3 - **Control**. Ezzel teljesítettük ezt a próbát is.

A harmadik próba keretében el kell mennünk a **Lyuk-ba** (**Micsoda életből merített példs — CoVboy**), ahol meg kell ölnünk egy „nagyon rossz” démonot. Erről a helyszínről szívesek meggyaraznivaló, a törpök alapján nem nehéz (kivéve a harcokat...). Az első szinten keressük meg a kis tókmagot, aki szerint jobb, ha karuljuk a harcot, keressünk inkább hátsó ajtókat. Jó. Az x-szel jelölt helyen valaki a nevünket kérdezi, de sajnos arra nem jöttünk rá, hogy mit kéne neki mondani, így marad a másik lépcső. A 3. szinten szedjük össze a cuccokat, majd menjünk az első teleport-hoz. A kérdése a válasz **Garnadas**. Keressük fel a démon két darabkáját, és nyitjuk ki mindkettőt. Ezután menjünk az End-del jelölt helyre, és kész is, mehetünk haza.

A Varázslók Tornyában nagy nyugtalanság uralkodik. A **Dorsteave**-ben valami sötét lyuk nyílt, és a megvizsgálására indult varázslók nem tértek vissza. A 4. és az 5. próbánk így összevontan az lesz, hogy szabaddítsuk ki őket (az életjeleiket még észkekk, tehát élnek). Indulás tehát a barlangba, ahol az első szinten gyűjtjük be a cuccokat, majd menjünk tovább a második szintre. Itt érdekes felfedezéseket találunk egy bizonyos **Morangok**-ról. Nocsak! Barátunk statisztikából löszereplővé lépett elő! Nagyon vidám...



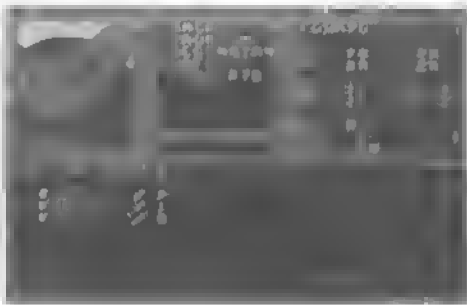
Keressük meg a varázslót, és üssük agyon. Teleportálás után menjünk valamelyik Y2 teleport-hoz (mindegy, hogy melyikhez), ahol egy szom pislog kardón. A válaszuk teljesen nyilvánvaló(?): **Morangok**. Men-

jünk a 3. szintre. Lehetőleg az északi tükös ajtón át, szedjük össze a Xerador-t (hősünk tanulságos monológot ad elő...), és irány a 4. szint. Menjünk be a patkányfészekbe, és nyitfantsuk ki a lópatkányt, aki igen érdekes ligura: félig patkány, félig ember. Miután ezt megtettük, Morangok elviszi a Sungem-et, mi pedig mehetünk eggyel lejjebb. Az 5. szinten meg kell keresnünk az egyetlen legyvert, ami érthet Morangok barátunknak. Először is, menjünk északra felé, és aztán tovább a két tükös ajtón. Ha elmegyünk az X-szel jelölt helyig (ld térkép), Morangok közli, hogy a legyvert „a nap mögött” vár ránk (aki kíváncsi, az menjen tovább és nyugodjék békében). Menjünk a kapcsolóhoz, és kapcsoljuk át. Most már szabad az út a legyverhez. Próbáljuk meg lelvénni a legyvert, miha az megsemmisül. Morangok pedig jót röhög rojtunk (a legyvert nem lehet kihagyni, mert különben a 6. szinten nem tudunk egy helyen továbbjutni). Menjünk a 6. szintre, és keressük lel barátunkat, aki olyan epedve vár ránk (azért a cuccokról ne feledkezzünk meg...). A szobában Morangok-on kívül megtalálható Ternados és Valaria (Ez utóbbl melyik, a Nemzeti? — CoVboy), a két maradék olórs. Morangok némi monológ után érdeklődik, hogy eléggé fértak vagyunk-e ahhoz, hogy lelvegyük a Sungem-et, és megküzdjünk vele Valaria dühösen

rázza a lejtét (most mitől ilyen ideges?), szóval talán nem kéne lelvénni a követ.

Ternados szerint oda kéne sózni egyet a kőnek a Xerador-al. Morangok szerint ez nem igazán jó ötlet, de hősünk mégis odavág, mire az ékszer kettéválk, magába szívja Morangok-ot, majd újra összezárul.

A varazslók szerint az Árnyék egy másik dimenzióba került (üdvözlét az ott lakóknak — később esetleg visszapostázzák nekünk?). Ezután visszamegyünk a Varázslók Tornyába, ahol közlik velünk, hogy nagyon ügyesek voltunk stb., szóval megnyertük a játékot.



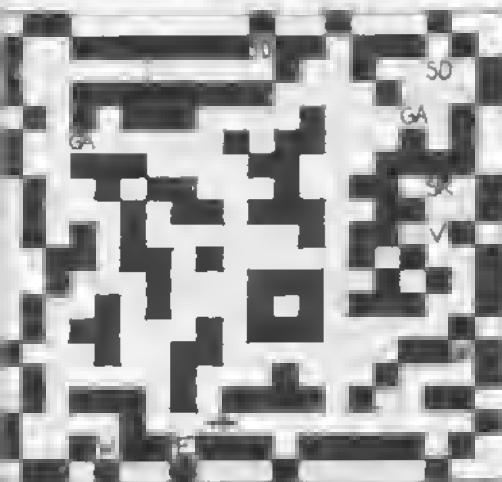
## Egy-két dolog a térképekről:

- A teloportok működése (bár egyértelmű): A T-vel jelölt pont a teloport, az X-szel jelölt pont az érkezési hely száma (X mellett szám).
- A térképen jelöltük azokat a szörnyeket, amelyek minden játékban ugyanott vannak. Ezekről nem lehet elfutni, ha nem ilyen csapattal találkozunk, akkor igen.
- A játék eredetileg német nyelvű volt, úgy fordították át angolra, akinek német verziója van, az lehet, hogy talál némi különbséget.
- A játéknak van egy nagy hibája: szinte lehetetlen berhelés nélkül játszani, mert már a gnómok „városában” is kemény csaták vannak, és lehetetlen XP-t gyűjteni. Az RSI-verzión van egy kedvelmes karakter-készítő, akinek ez nincs, annak javasoljuk a következőt: Generáljunk egy karaktert, mentsük ki, majd reset. Töltsünk be egy diskmonitort, és keressük meg a 'PA' fró-t. Ez a karakterfró, az erők, \$15-\$18: ST, ME, CO, SK \$1A-\$1B: XP (HI/LO) \$1E: Max. HP; \$1F: HP \$20: Max. SP; \$21: SP \$2A-\$4F: Tárgyak (a számukat kell megadni)

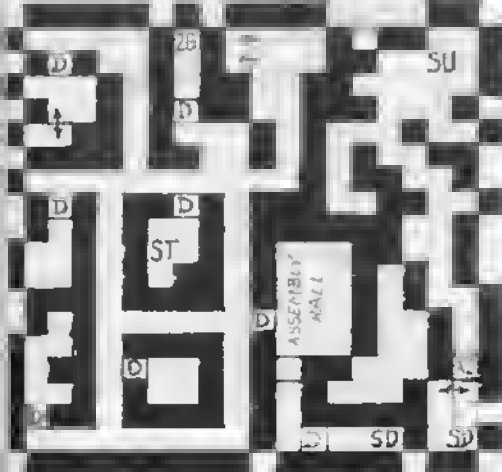
## A megváltó térképek:

### ERLSTONEMOUNTAIN LEVEL1.

E — ENTRANCE/EXIT  
SO — STAIRS DOWN  
W — MUOOY WATER (MAX HP, SP)  
QA — OAGGER  
V — VOICES  
GA — GNOME ATTACK  
SK — SILVER KEY  
[D] — DOOR

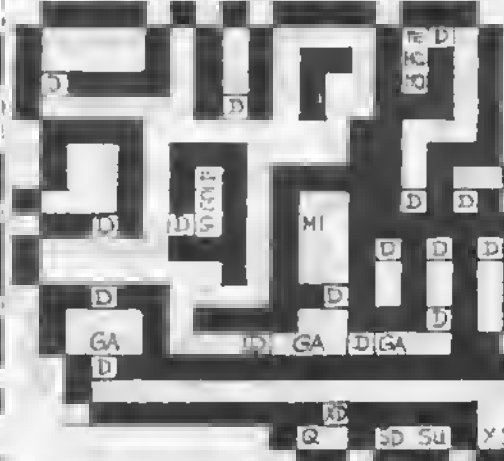


### ERLSTONEMOUNTAIN LEVEL2.



SU — STAIRS UP  
SO — STAIRS DOWN  
2G — 2 MAGIC GEMS  
ST — FIRESTICK  
[D] — DOOR  
[XD] — OPEN WITH SILVER KEY

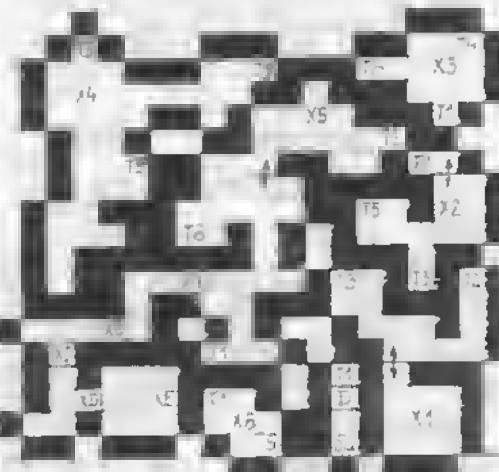
### ERLSTONEMOUNTAIN LEVEL3.



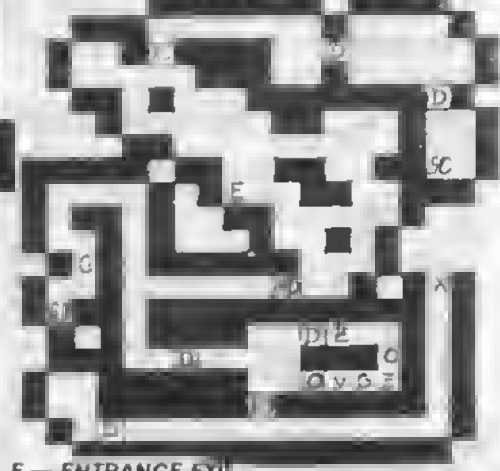
SU — STAIRS UP  
SO — STAIRS DOWN  
GA — GNOME ATTACK  
Q — QUESTION (ANSWER: LOGRON)  
TE — TESNAK  
HC — TESNAK'S HEAD, CLUB  
MO — MORANGOK (TELEPORT TO X)  
[D] — DOOR  
[XD] — SECRET DOOR  
MI — MAGIC ITEMS  
(MAGIC GEM, CAPE, OAGGER, STICK, KNIFE, OART, CANOLE)

### ERLSTONEMOUNTAIN LEVEL4.

SU — STAIRS UP  
XE — XERIOOR  
[D] — DOOR  
[XD] — SECRET DOOR  
T(A) —> X(A) — TELEPORT



### THE HOLE LEVEL 1.



E — ENTRANCE/EXIT  
SO — STAIRS DOWN  
SC — SMALL CREATURE  
X — QUESTION (???)  
[D] — DOOR  
[XD] — SECRET DOOR  
Z — ZOMBIE ATTACK  
V — VAMPIRE ATTACK  
G — GHOST ATTACK  
O — OEMON ATTACK

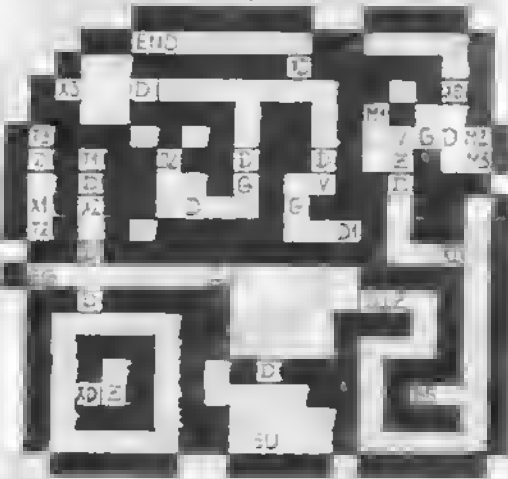
## THE HOLE LEVEL 2.

SU — STAIRS UP  
SO — STAIRS DOWN  
G — GHOST ATTACK

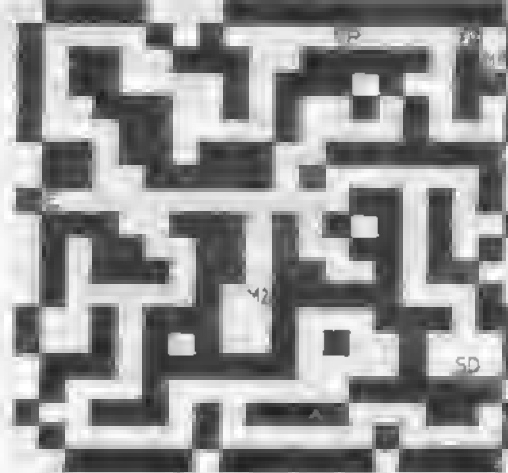


## THE HOLE LEVEL 3.

SU/SO — STAIRS UP/DOWN  
T(A) → X(A) — TELEPORT  
T1 — QUESTION (ANSWER: GARNAOAS)  
ZG — ZOMBIE GUARO  
O1, O2 — GARNAOAS  
SS — SHORT SWORO  
[D] — OOR  
[XD] — SECRET DOOR  
Z — ZOMBIE ATTACK  
V — VAMPYRE ATTACK  
G — GHOST ATTACK  
O — OEMON ATTACK  
M1 — 2 MAGIC GEMS, 2 LIFEJUICE, COMPASS FIRESTICK, MAGIC STAFF  
M2 — 2 MAGIC GEMS, LIFEJUICE, FIRESTICK, COMPASS  
M3 — WOODEN SHIELD, MAGIC GEM, TRENCHOAT, 2 MAGIC STAFFS, OAGGER, FIRE SWORO, COMPASS, FIRESTICK



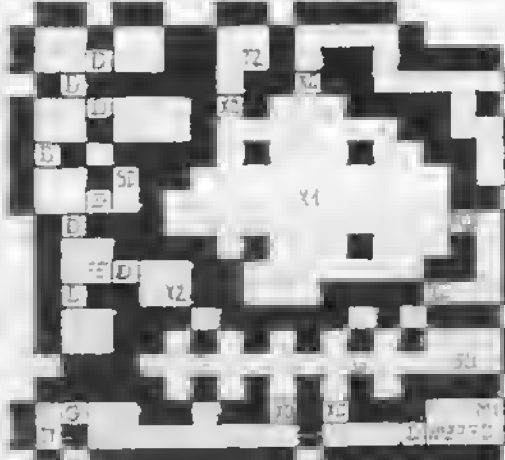
## DORSTCAVE LEVEL 1.



E — ENTRANCE/EXIT  
SO — STAIRS DOWN  
SP — SPARNÄRMER ATTACK  
[XD] — SECRET DOOR

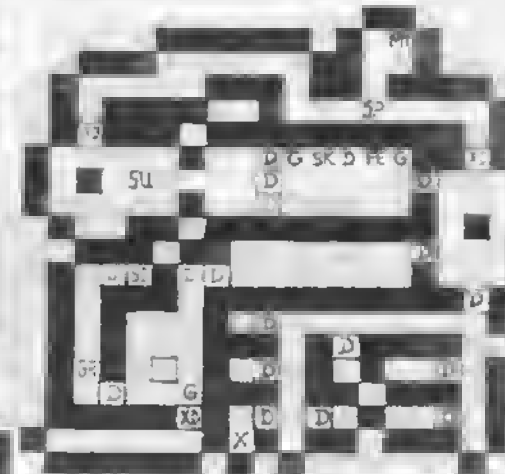
M1 — MAGIC FEATHER, FIRESTICK, MAGICSTAFF, LONG SWORO, LONGAXE  
M2 — SHORT SWORO, LONGAXE, OAOOR, LEATHER JACKET, CIRCLESCHILD

## DORSTCAVE LEVEL 2.



SU — STAIRS UP  
SO — STAIRS DOWN  
T(A) → X(A) — TELEPORT  
T2 — QUESTION (ANSWER: MORANGOK)  
FE — FLAME-EYE ATTACK  
[D] — OOR  
[G] — GATE  
[XD] — SECRET DOOR  
MI — GATESTAFF, MAGIC FEATHER, LIFEJUICE, MAGIC STAFF, MAGIC GEM, COMPASS

## DORSTCAVE LEVEL 3.

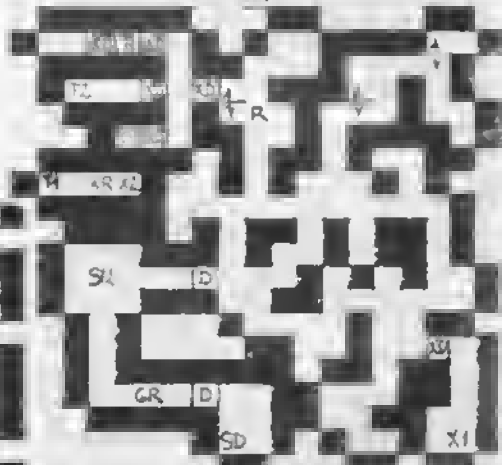


SU — STAIRS UP  
SO — STAIRS DOWN  
X — XERADOR  
[D] — DOOR  
[XD] — SECRET DOOR  
G — GHOST ATTACK  
O — OEMON ATTACK  
FE — FLAME-EYE ATTACK  
SK — SKELETON ATTACK  
SP — 1 BIO SPIOR  
MI — LONG SWORO, IRONSHIELD, ARMOUR, WINOSTAFF, MAGICSTAFF  
GR — ORANOAR ATTACK

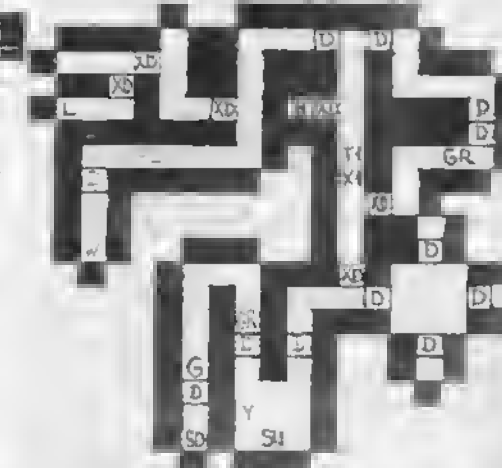
## DORSTCAVE LEVEL 4.

SU — STAIRS UP  
SO — STAIRS DOWN  
T(A) → X(A) — TELEPORT  
[D] — DOOR  
[XD] — SECRET DOOR  
GR — GRANOAR ATTACK

R — RAT ATTACK  
KR — KING OF RATS

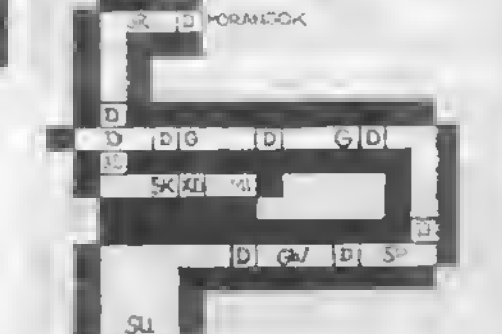


## DORSTCAVE LEVEL 5.



SU — STAIRS UP  
SO — STAIRS DOWN  
L — LEVER  
H — HP, SP MAX  
W — WEAPON + TELEPORT TO Y  
FL — FLAMES  
[D] — OOR  
[XD] — SECRET DOOR  
G — GHOST ATTACK  
O — OEMON ATTACK  
GR — GRANOAR ATTACK  
T1 → X1 — TELEPORT

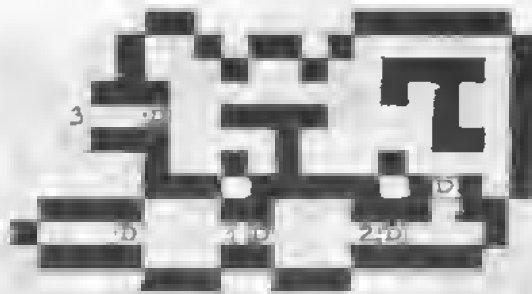
## DORSTCAVE LEVEL 6.



SU — STAIRS UP  
[D] — OOR  
[XD] — SECRET DOOR  
GW — GLOOMWORM ATTACK  
SP — SPARNÄRMER ATTACK  
G — GHOST ATTACK  
O — OEMON ATTACK  
SK — SKELETON ATTACK  
GR — ORANOAR ATTACK  
MI — AXE, LONGAXE, DAGGER, MAGIC GEM, SLIMEPIAL

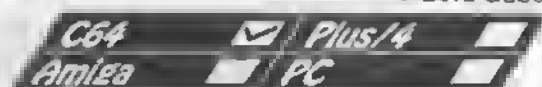


**[D]** — DOOR  
**1** — 1ST RIDDLE (TANNE)  
**2** — 2ND RIDDLE (SHADOW)  
**3** — 3RD RIDDLE (CONTROL)



Végzetül köszönet illeti az RSI csapatot, a lamazen othelyazett DOX Igon haaznos volt (különösen az 1. taladvány megoldása...), nam kellett a kazalással os a varázslatokkal szórakozni. Ja, és még egy dolog. Nem tudja vélotlenül valaki, hogy mire lehet a ponzt haaználni a játéokban?

• Bern Gábor



# cliff



# hanger

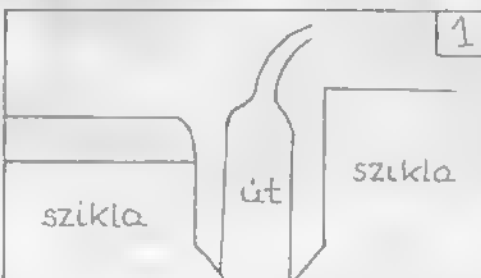
Ennek biztosan örülni fogtok, ugyanis ez egy vérbeli cowboyos játék (Akkor most nem párbaj lesz, hanem vérbaj? CoVboy). Miután a RUN:1 beütöttük, kb. 4-5 sec. múlva elindul a játék. A bevezetőben a főhős a program szerinti **SUPERHERO** menettel. A képernyőn közepén megállva nyomjuk meg a FIRE gombot, mire továbbmegy. A képernyő végén megáll, de itt már nem kell nyomni a gombot, mert a kistesója indul el utána pár sorral lejjebb, ő azonban a képernyő közepén lemerovodik, hiába nyomogatjuk a tüzet. Ezután a számítógép megkérdezi, hogy joystickkal vagy billentyűzettel óhajtunk-e játszani. Amennyiben billentyűzettel, kérl a föl, le, jobbra, balra stb. billentyűket. Ezután megkérdezi a nevünket: aztán azt, hogy akar-e valaki még játszani. Ha igen, húzza hátra a joysticket tűz és írjuk be a nevét a második játékosnak. Mind a két embert ugyanarról a pontról mozgathatjuk. (Bármelyik portról működik.) Ha egyedül játszunk, akkor csak aimán nyomjuk meg a tüzet. Ezután kezdhetjük a játékot. A képernyő bal felső sarkában láthatjuk a pontszámot, jobb oldalán egy csapótáblát, a képernyő alján maga **Cliff Barnes**, khm. akarom mondani a nagyapja **Hanger** menettel, láptól nyomán kérija, hogy mi a játékos neve, majd mikor leírta, megáll. Feltette a játék típusát, láptját láthatjuk, most arról oltunk néhány szót. Faladelunk elkapni a veszélyes bűnözőt **EL BANDITO**-t, akit különböző csapdákkal tudunk hatástalanítani. A csapdák háromféle terepen játszódhatnak, úgy nagyjából leírjuk, hogy melyik csapda melyikhez tartozik

## 1-es terepcsapdák:

### Chuckla bomb

A hegycs (és a képernyő) bal oldalán találjuk magunkat. Egy bomba van a szikla szélére téve, manjünk oda, de vigyázzunk

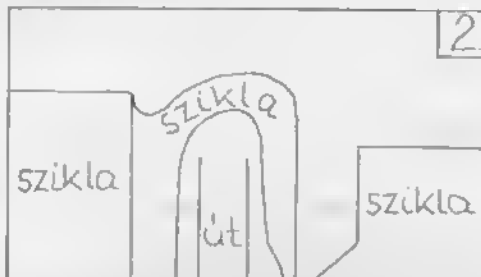
legalább 1 lépés távolságot tartunk a bombától, és amikor **El Bandito** elmegy alattunk, inkább kiest előbb, lépünk oda, akkor hősünk meggyújtja a bombát és átdobja a jobboldali sziklára. Ott robban, és ha jó időben dobjuk át a bombát, az ott lévő kő egyenesen **El Bandito** fejére hull. Ebben az esetben hősünk elkezd ugrálni örömeiben, viszont ha nem találjuk el, akkor alássa magát, most jön a következő csapda.



### Five chances

Ismét bal oldalon állunk, de az egykori bomba helyett egy sziklát találunk. Monjünk oda (szintén egy lépés távolság, ezt a továbbiakban 1 LT-vel fogjuk jelölni), és amikor **El Bandito** (EB) elmegy alattunk, lökjük le. A szikla 5 kört tesz, aztán elrepül. Elásás vagy ugrálás.

## 2-es terepcsapdák



(A terepeket senki ne órtse félre, ez nem agyra nahezabb lokozát, hanem csak mi számoztuk meg. Egyébként vélotlanszerűen váltakoznak a terepek.)

### Boulder Dash

Az ismerős játékcím no tévossze meg az olvasókat, nem a földben kell rohangálni, hanem a jobb oldali sziklán állunk és az ott lévő követ kell EB-re löknünk, amikor elmegy olattunk. Hősünk azonban nemcsak oládni tudja magát, és ugrálni, hanem amonnyiban akciónk sikeres volt, kalapját dobálja és hajlong, viszont ha alvótettük, akkor óhvérosódik és az óklát rázza, illetve vakarásza a fejét.

### Bounce to Boulder Dash

Lányagében ugyanaz, csupán annyiban különbözik, hogy a bal oldali szikláról kell laugranunk az alatta lévő gumiasztalra és át is rapulunk a jobb oldalra. Ott el kell végozni az előbbi művetel.

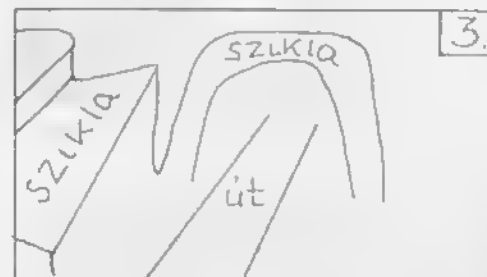
### The faraday screen

A bal oldali sziklán találjuk magunkat és néhány lépésre tőlünk egy magnos van. Ezt fogjuk meg, amikor már **EB**-t halljuk (mert ugy trappol, hogy azt még a süket is meghallja), mire a jobb oldali sziklán lévő kovácsuilló odarepül az út közepére és ha jól időztettünk, pont a fejére asik (isten nyugosztalja!)

### Getting your own back

Bal oldali szikla. A szikla szélén egy bumoráng szúrja ki a szemünkel, ugyanis annyira beloolvad a háttérbe, hogy alig lehet észrovenni. Szóval húzzunk oda (mint a vadlábak) és automatán fővasszük. Amikor **EB** a sziklokapu alatt megy al, nyomjuk meg a tüzet, mire hősünk eldobja azt az izát. Ha szerencsésen óhalátuk, akkor eltapul az úton.

## 3-as terepcsapdák



### The saasaw

A főső sziklán állunk, előttünk egy nagy sziklo. Monjünk oda, mire automatán fővesszük. (Az automata fővettől **AF**-vel fogjuk jelölni) és mikor **EB** kijön a sziklokapun, ugorjunk lo az alattunk alhelyozett mérleghintára. Ha mákunk volt, kilapítottuk. (Helyosbítunk: -gal jelöli rész — tűzzel dobjuk oda a sziklát.)

### The circus act

Hasonló az előbbihez, de annyiban különbözik az előzőtől, hogy nem kell sziklát amelgetni, hajigálni, hanem nekünk kell ráugrani a hintára. A többi már ismerős.

### The cannon

Az alsó sziklaszízen vagyok (Akarjuk mondani a bábu), mellátté egy bazi nagy ágyú, menjünk oda. Tűzolni csak akkor tudunk, ha a pasi ráhajította a fejét az ágyúra. Amikor **EB** jön tűz és vagy óhtaláltuk vagy nem.

### About as far as I can throw you

Yo! Pontosabban jó hosszú címe van, nem? Naszóvalkéremszámpontociktudni, 1 db 2 tonnás harangot látnunk. Monjünk oda, **AP**, amikor **EB** gyün, ugorjunk la. Bta bla bla. A többi már ismerjük.

Hát akkor jó szórakozást cowboy növendőkök!

• DSOFT



# Spirit of Excalibur



Nos, arról a játékról már volt egy kis előzetes a megboldogult **C-MANIA** c. lap 91/2. számában. Azóta sok levelet kaptunk, melyben bővebb információt kértek a játékról, sőt PC-sek is érdeklődtek, megjelent-e már a játék PC-re. Nos, a PC-seknek jó hír, hogy az is, és a folytatás (**VENGEANCE OF EXCALIBUR**) is megjelent azóta PC-re, sajnos azonban a C64-eseknek al kalli, hogy mondjuk, felfoglalás keresni, nincs a jó órágra az a prog, és valószínűleg nem is lesz.

## A játék kezelése:

A főképernyőn megjelenő térképtől jobbra találjuk meg a vezérlő ikonokat. A játék mouse-vezérelt, vagyis szigorú click-click követi végig az eseményeket.

**Lagfalo (gömb) ikon:** Az aktuális lóhős állapotának, fizikai tulajdonságainak jelzése;

**Pargemen ikon:** Load/Save funkció;

**Homokóra ikon:** A játékidő beállítás;

**Nagyító ikon:** Egy adott helyszín (pl. város) megtekintése;

**Lovas ikon:** Az egyes szereplők Irányítása; Ez úgy történik, hogy az egérrel a kardot rávisszújuk az ikonra, ekkor megjelenik egy vörös nyíl. Ezt kell arra a személyre vinnünk, akitől azt szeretnénk, hogy megdujjon má' végre meg

Normál állapotban a kardot mozgathatjuk a képarnyón. Ennek a segítségével kérhe-

tünk infókat (város, személyek neve, hadsereg létszáma stb.).

Egy adott helysögben való körbecsálgásunk során arra leszünk figyelmesek, hogy ez ikonok egy kicsit megváltoznak.

**Lagfalo (gömb) ikon:** változatlan;

**Térkép ikon:** vissza a stratégiát részhez;

**Kéz ikon:** Kijelzi a társaságban lévő személyek listáját. Választanunk kell egy személyt, és megjelenik egy menü:

**Plek Up:** felvenni valamit;

**Drop:** Elidebni valamit;

**Talk:** Beszélni valakivel;

**Search:** Keresni valamit;

**Trade:** Kereskedni valakivel;

**Request:** Kérni valakitől valamit;

**Magic:** Mágiát alkalmazni;

**Seize:** Elvenni valamit;

**Give:** Adni valakinek valamit;

**Bribe:** Megvesztegetni valakit;

**Attack:** Megtámadni valakit;

**Kapu ikon:** Ez csak akkor jelenik meg, ha egy épület ajtója előtt állunk. Akkor ezzel tudunk bemenni. Ezak után a termék között úgy közlekedhetünk, ha az ajtóra visszük a nyilat.

## HARC

A játék során természetesen nem csak patogatott kukoricát keresünk, hanem néha harcolnunk is kell. Ehhez a következő lehetőségeink vannak:

**Attack:** támadás;

**Defend:** védekezés;

**Use Item:** tárgy használata;

**MAGIC:** mágia

**Withdraw:** visszavonulás;

A harcoló lelek állapotáról a **ROUND TABLE** és a **FOES** mezők tájékoztatnak, az utóbbi az ellenfélt jelöli. A sérüléseket kör szimbólummal jelölték, ha sikerül ebből vagy négyet összeszednünk, ekkor má' tölthetjük is az előző állást!

Fontos!! A program csak az 1-es lemezre ment, ebből nem árt pár tartalék. Normálisan csak két állás menthető ki, ha többet akarunk kimenteni, az sikertelen lesz. Visszont: A két állás bármelyikére rámenthetünk — azonos file name megadásával, persze így mindig csak az utoljára arra a helyre mentett marad meg. Ez a módszer igaz a **Vengeance of Excalibur** c. program esetében is — hiába a külön kimentési lemez.

A **C-MANIA** c. lapban egyébként a Seize opciót elfoglalni-nak jelölték. Ez tévedés, jelentése elvesz, elragad. Csak legutóbb esetben sikerül, mivel lovagjelünk, jó szívűk miatt, nem akarják az emberek tárgyat elragadni. Ha mégis megteszük, annak következménye, hogy csökken nobilitás pontjuk az azzal jár, hogy he valakinek előri az 5-öt (az első hetárt). Az nem lehet tovább a keresztes lovagja, egyszerűen eltűnik a játékból.

Mi történhetett volna, ha *Constantin*-nak sikerül összekovácsolnia *Arthur* király azáthullott birodalmát. *Sir Thomas Malory* könyvében ez nem történt meg — no de most rejtünk a sor!



Angliát szász gazdickók dúlják fel, és a kerekasztal lovainak legnagyobb ellensége, *Morgan La Fay*, *Arthur* gonosz nővére is csak alkalmas pillanatra vár.

Az előzmények elolvasása után láthatjuk *Constantin*-t *King Clairance*-nek, egy barát királynak a társaságában. Biztató szavakon kívül mást nemigen kapunk tőle. Elindulunk *Camelot* felé, ahol már várnak ránk. Dél felé haladtunkban először is ejtsük útba *Lincoln* városát. Itt egy *Villars* nevű jó lovas vívja halálos küzdelmát *Lupinus*-sal, aki persze gonosz a velejéig. Ohannyira, hogy amlint beérünk a városba, azonnal vadászni módra nekünkrent. Először al-dönthetjük, végig akarjuk-e nézni a vladalt, vagy csak a végeredményre vagyunk kíváncsiak. Érdemes, mindig nézni, mert tárgyalinkat csak így tudjuk használni, esetleg pác esetén elmenekülni (ennek persze *Nogility* pontjaink látják kárát). Kímélet nélkül vágjuk le *Lupinus*-t, mert ha ő gyógy, kezdhetjük elől a játékokat, a leleményesebbeknek viszont már van kimentése a harc előtt. Vonatkozik ez az egész játékra: Nagy harcok előtt a kimentés legyen szinte kételező feladatunk!

Szóval, ha bevittük az 5. vágást *Lupinus*-ra, kifekszik. *Villars* szépen megköszöni tettünköt, és megígéri, hű emberünk lesz, ha már királyá avattak bennünket. Nekünk egyelőre ennyi elég, egyébként *Combat Point*-ünk nőtt eggyel — minden legyőzött ellenfél ennyit ér.

Ha most kicsit dél felé nézünk a térképen, azt látjuk, hogy egy kerek pajzs tart *Leicester* felé. Egy szász gazdickó az Hamerosan megütközik a vérébellekkel, de mi nem avetkozhatunk bele a harcukba, ugyanis nincs emberünk ott. Indulunk el tehát *Leicester*-be, az ostrom után a szászok erőt gyűjtenek a következőre. Az úton találkozunk *Sir Bellengous*-sal, eklt csatlolunk kíséretünkhöz (*Join Forces*). Az ő embereivel már lovaghatjuk a szászokat, mire *Leicester* urától ugyanolyan ígéretet kapunk, mint *Villars*-tól.

No, most már *Bellengous*-t is irányíthatjuk. Egyelőre hedd jöjjön velünk. *Leicester*-tól keletre fekszik *Watar Newton* laluja. Ha akarunk, itt üzletelhetünk, seftelhetünk. Az ilyen árusoknál általában potíonokat, gyógynövényeket szerazhatunk (leírásukal a végén közöljük, a varázslatokéval együtt összesítve).

A kereskedés: Először click a köz lkonra, majd a trade opció, végül hogy kivel. Ekkor egy listát kapunk, amelyen azt látjuk, milye van az illetőnek. Válasszuk ki a nekünk tetsző dolgot. Ekkor a mi tárgyaink listája rajzolódik ki. Válasszuk a *Gold Baasart*-ot, azután írjuk be, hányat gondolunk érde-mesnek cserébe az áruért (minimum 2-t írjunk be). Ha ennyi elég, megtudjuk, hogy az üzlet O.K., a tárgy a miénk. Ha nem elég a pénz, kilrja, ityankor rálgérhetünk (*Offer Mora*), érdemes egyesével többet ígérni mindig. Elkérni is lehet (*Request*) de ez úgysam leg sikerülni. Tárgyakat nem érdemes eladni (ekkor a gold-jára kereskedünk), so cserélni vele. Másik módszert a „bevásárlásra” majd *Ninive* mutat: nála a magic opció választva, ott pedig a *Charm spell*-t, ezt rálrányozni a kereskedőre, barátságossá válik, és *Ninive*-nek elég ha a *Request* opcióval sorban elkérgetjük tárgyait (az aranyat még így sem kapjuk meg!). A papoktól egyébként csak ezzel a módszerrel tudjuk alvonn a szentelt vizet (*holy water*), amiből feltétlenül sok kell majd a játék megnyeréséhez.

Visszatérve a játékmenetre, agyelőre *Constantin* és *Bellengous* három helyen vásárelhet, mielőtt bemenne *Camelot*-ba, ezek: *Watar Newton*, *rocheator*, *selebury*. Érdemes *Bellengous*-nál összegyűjteni a pénzt. A *vitaly potíon*-okat feltétlenül vegyük meg, érdemes a *Healing Balm*-okat is, a mara-dékból gyógyfűveket (*belladonna*, *Mandrake*, *Hellsbane*).

*Stonehange*-ben egy druida papot találunk, aki a jövőről mond érdektelen írtokat. őt meg lehet támadni, de ezt csak olyannak ajánljuk, akinek az a célja, hogy karakterei minél alóbb legyengüljenek és meghaljanak, nem pedig a játék végigjátszása. *Stonehange* egyébként nem csak dísznek van: varázsló figuráink (a többes szám kicsit nagyvonalú, mert a játék legyőzőre is csak ketten vannak), itt tölthetik max-ra varázserőjüket (*Magic Point*), akkor, ha agyadul jónnek ide be, és a *Magic*-ot választva, ezen belül pedig a *performance* (szertartás)-t, lesznek az így készült kondérnyi léből.

Ha már jól bevásároltunk, menjünk *Constantin*-nel *Camelot*-ba (úgyis minden utunkba kerülő azt tanácsolta eddig — a néha jó *Lupinus* kivételével). Itt az ő az tmondja, menjünk be — tegyük meg. A jó *sir Bedwre* már túrálmetlenül

várt minket, nem pazarolják az időt, egyből magkorenázzák *Constantin*-t. Ez számára azt jentli, hogy a neve előtt *King* áll *Sir* helyett, tulajdonságai nem változnak meg. Egyébként ha valaki nem tudná: a játék akkor ér véget, ha *Constantin* meghal, vagy *Camelot*-ot larembolják. A királyt tehát kalandjaink során ne nagyon vigyük sehová, hadd phenjen *Camelot*-ban — a többrok olvégzik hagyta a piszkes munkát.

## Az első kaland:

*Melahan* nem alkszik (part1); *Lancelot* megszabadítása.

A keronázás után a kerekasztalt látjuk, körülötte pedig a királyt és jó lovagjait, akik a hagyományokhoz híven az ország jobbításán fáradoznak, a gonoszok elpusztításán, és az ártatlanok megszegrésén: magyarul kltelt hóstatoikkal traktálják egymást és borezgatnak napestig. A szöveg szerint gondok vannak a birodalemben, kéno par ember szétbőzni. Válasszunk ki három lovagot. Ez a választás nem végleges, a térképről bármelyiket elküldhetjük majd *Camelot*-ból.

A kiválasztottakkal a vár csarnokában találjuk magunkat. Balra a kerekasztal terme, az ajtó a kápolnába vezet, a lápcsó a toronyba, a jobb oldali ajtó pedig a vár alá. Menjünk be a kápolnába. Találkozunk *Baudwin*-nal, aki egyébként pap, és felajánlja szolgálatait csapatunknak. Csatlakoztassuk, és gyorsan szedjük fel a tárgyakat. Ha nem sikerülne (visszakerülünk a csarnokba), jöjünk be újból. A szentelt vizet őrizzük jól, az áldott kereszttel (*Blessed cross*) halottat támaszthatunk fel. Ezek után menjünk fel a toronyba. Itt találkozunk *Ninive*-vel, aki a tötündér huga. őt feltétlenül csatlakoztassuk, a cuccokat pakoljuk föl. *Ninive* egyik alapfeladata ezontúl, hogy a *charm spell* segítségével elvogye a papoktól a szentelt vizet. Ne lejezzunk be kalendot úgy, hogy ezt nem tettük meg! A térképen click-re egy adott városra megtudjuk, van-e ott pap. A következő helyeken lerdulhatnak elő: *St. Albans* (*Friar Thomas*), *Almesbury*, *Canterbury* (*Dubric*), *Glastonbury*, esetleg *Oxford* és *Camb-ridge*.

*Ninive* varázslatai:

*Performance*: Szertartás, csak *Stonehange*-ben, a már lelt módon alkalmazható. Max-re tölti a *magic*-ot.





köszöni a segítséget, és ad egy *healing balm*-ot. Ne habozzunk, vegyük fel az asztalról. Ezután *Niniva* dolga már csak a *holy water*-ek begyűjtése (esetleg kereskedők kifizetése szintén *charm*-mal). Ebben a kalandban, a többi lovagjaink is alintózik.

Visszatérve rájuk: *Baudwin* menjen be *Arundel*-be. Itt találkozik *Sir Baldric*-kel, aki elpanaszolja, hogy egy szász elrabolta egyetlen lányát. Ha visszahozzuk egyetlen gyermekét, rendelkezésünkre bocsátja embereit — egyébként nem. A térképen most látjuk, hol a szász kerek pajza. Észak felé menekül az úton. Itt azonban amberére akad, egy jó lovagunk remélhetőleg várja őt. Ha ezt nem készítjük elő, hosszú üldözés elő néznénk, ami nek eredményeként biztosan későn érünk vissza *Sir Baldric*-hez, mikor a szászok perig ágettek *London*-t. Győzzük tehát le a gazembert párban, ismét figyelmünkkel kísérve a harcot (go there, mikor kérdezi a program). Miután terepróvá vagdattuk az ellenséget (ha közben sebesülünk, használjuk a *healing balm*-ot!).

Kutassuk át *Jutalmunk* 12 arany. A lány is örül, a térképet választva. Elindulnak *Arundel*-re. *Sir Baldric* végtelenül hálás, indítunk is el azon nyomban sorogástól *London* felé...

Eközben már a *Dover* felé elindított lovagunknak is meg kellett érkeznie. Menjünk be a várba, ahol találkozunk *Sir Palomides*-szel, aki tudvalevőleg *Szaracén*-ből lett keresztény és *Arthur* idejében a kerekasztal „lovagjává”. Először egy körással indít a program. Később is előfordulhat, a lovagi virtus korabeli formáját játsszák el. A bel oldali opció választásával egy sebíg tartó összecsapás kezdődik. Nincs sok értelme, hadd tartogassák erejüket a valódi ellenségre, válasszuk inkább a békét (*Decline*). *Palomides*, mint elmondja, azért nem mehet *London*-ba, mert egy sárkányvédek gerézdálkodik a környéken (*Fell beast*). Parszo, elintézésre ránk marad! Ahogy kilépünk a várból, körickálunk pár pillanatig az itt lévő útkereszteződésnél, rövid időn belül találkozunk a szörnyeteggel.

Nézük az összecsapást (Go there)! Amint megkapjuk a harc idején kirajzolódó menüpontokat, azonnal válasszuk az *usot* (szép, gyárasan). A megjelenő tégelylistán pedig a *dragonsbane*-t. Ugye, kéznél van? Mert ha nem, valószínűleg a sárkány győzelmével végződik a party.

Természetesen a *dragonsbane* a *Fell Beast*-on használatos. Miután kilökte a gyalázatos lelkét, slossunk vissza *Palomides*-hez, ő köszöni szépen, máris rendelkezhetünk vele, tehát irány *London*! Ha mindent jól csináltunk, akkor azok a lovagok, akiknek harcosaik vannak, már *London*-ban korbászolnak. Jól is teszik, mert ekkorra bőven loérhettek a *Norwich* felől özönlő szászok (*Saxons*). Ha a harcra csak végeredményére vagyunk kíváncsiak, a jobb oldali pontot válasszuk. Ha irányítani akaruk őket, akkor a javasolt taktika: *Soldier*-ok és *knight*-ok rohamra (*charge*). Irányítható embereink és *archers*-ok, tartóztassák fel az ellenfelet (*engenge*). A mi és az ellenség veszteségeit alul olvashatjuk. Minden egységnek külön kell megadni a harcmodort! Pár kör után a program érdeklődik, hogy vissza akarunk-e vonulni a falak mögé.

Ezt csak akkor válasszuk, ha gyengén állunk, és már közel van a segítség. Ekkor rövid szünet, míg újra támadnak, addig

játékban kettő van belőle (a másik oxetében lesz található). Az egyikre feltétlenül szükségünk lesz a végén, úgy gazdálkodjunk velük.

Ha minden oké, válasszuk a *MAP*-ot. A térképet látjuk. Amennyiben eddig nem tettük volna, az időt állítsuk át *Quickly*-re. Azt látjuk, hogy *Norwich* felől, szászok tartanak *London* felé (a következő céljuk *Camelot* lenne). Északon, *York*-tól nyugatra a pójzs egy *Melehen* nevű barbárt takar, seregében *Soldier*-ok (katonák), *Knight*-ok (lovagok) és *Arthur*-ek (iljások) össze-vissza ezer és egynéhány fő. Ők egyelőre pihiznek, de a szászok nem (500 körüli banda *soldier*-ekből és *knight*-okból). A feladatunk: sereget gyűjteni ezek ellen.

*Sir Lionel*-t, *London* urát még nem irányíthatjuk majd ha *London*-t már nem fenyegetik támadók, akkor köznél áll. *Lincoln*-ból *Sir Villars*-ot. Velamint *Leicester* lovagját máris irányíthatjuk *London* felé. Természetesen hozzák embereiket is.

Azt a lovagot, akinél a *Camelot*-ban felvett *Dragonsbane* van, indítsuk el *Dover* felé. Egy jó lovagot helyezünk el az *Arundel*-*London* közötti útnak kb. a felénél, egyet *Arundel* közvetlen közelében (de még nem a városban!), erre jó lesz *Baudwin* is. *Niniva* induljon el *Bath* felé. Addig körickáljunk *Bath* körül, míg a *Malden*-nél nem találkozunk. ő elmondja, hogy az anyját elrabolta egy gonosz lovag, név szerint *Marwick*. Kéri a segítségünket. Adjuk meg hát (*Accept*). Most ők lassan elindulnak az *Anglia* DNY-i csücskén lévő *Lyonesse Castle* felé. Mivel a *Malden* a vezető, nem avatkozhatunk az útjukba, de azért tartsuk szemmel őket: mielőtt célhoz érnek, *Savo*-t nem árt csnálni. Mivel időnk kevés, útjuk alatt foglalkozunk a többiekkel. Ha azonban odaérnek, *Niniva* összecsap *Marwick*-kel, és valószínűleg legyőzi tűzgolyóiból. *Marwick* gúnyolódik lovagjainkat föl-epíratná, 4 kapott sebnél olmenekülne. Ha sereggel rontunk rá, vagy a térképen vörjük ki a harc végét, úgy a nála lévő értéktárgyat nem lehetne elvonn. A tűzgolyók olyan gyorsan elintézik, hogy nincs ideje menekülni. Kutassuk át holtestét (*Search*), ha nem találunk semmit, akkor *Pick Up*-ot próbáljunk — néha a meghalt ellenség elrejt a nála lévő tárgyal. Boszorkányunk *Jutalma* + 1 MP, valamint a parancsolás koronája (*Crown of Command*). Menjünk be a kastélyba, ahol a megmentett hölgy meg-

**Shield Spell:** Akire varázsoljuk, védettebbé válik fagyveres támadásokkal szemben. *Magic Point*-okat igényel.

**Defend Spell:** Varázslat elleni védelem megnövelése kiválasztott emberünkön. Nem csak *magic point*, *denovészárny* (*bat's wing*) is szükséges hozzá, ezt esetenként árusoknál szerezhetjük be.

**Summon undine:** Ez nem varázslat, magyarázata később.

**Charm spell:** Felhasználása az említett módon. Nem csak tárgyakat szerazhetünk így potyán, de olyan esetekben is jó, ha valaki nem árul el valami fontosat nekünk. Ha nem akarjuk vesztgetelni vagy nem tudjuk, pénz híján. Ez is megteszi...

**Healing spell:** A név önmagáért beszél. Gyógyítás a kiválasztott személyen (+ élet pont, mintha *Healing Balm*-ot használnánk).

*Niniva*-nál legyen majd a varázsszak gyűjtőhatya, neki adják le a lovagok is. Ezek: *Helebene*, *Mandrake*, *Belladonna*, *Bat's Wing*, *Holy Water*. ő egyébként tűzgolyókkal harcol, mindegyik 1 *magic point*-ot (továbbiakban *MP*) ér, és ha hal az ellenfélre, 1 életpontot von el.

Találunk egy *elixir of lotus*-t. Ha használ-nánk valakire, azt eredményezné, mint a *charm spell*, aki azonban botor módon ezt teszi, az nem ér el a játék végére. Tehát: őrlizzuk, mint a szemünk fényét.

Terebélyesedő csapatunkkal menjünk tovább fölfele. Itt egy asztal látható, rajta egy kulcs (*key*), és egy kés (*knife*). Használjuk a kulcsot (*use key*), majd menjünk be. Hurrá! Bejutottunk a kincseskamrába.

A *Runic Blade* varázskard, használatával nő a *combat point*-unk (*CP*). Csak úgy tehatjuk le (használat után), ha más fegyvert használunk (pl. a kését).

A *Fascinum Laxus* varázstekercset őrizze *Niniva*. Használata később. A *Fascinum* *terrore* használata valakin nullérő redukálja a *Nobility* pontokat. Egyszer sem láttuk értelmét használni: az ellenség hiába veszt el, nemas(!) Pontjait, ugyanúgy küzd. Saját emberünkkel ellenben szépen okárolhatja a játékból.

Az aranyat osszuk el, és igyekezzünk elvadásolni — ugyanis minden kaland elején megközelítőleg 5-20 aranya közötti értékkel, indulnak embereink, függetlenül attól, mennyivel fejezték be az előzőt. A *Feyerd's Stone* kb. 10-szer használható akin használják, életartól veszít. Az egész



megérkezhet a felmentő sereg. Szükség esetén ezt többször megjátszhatjuk. Ha nem vonulunk vissza, két eset lehet: vagy győzünk, vagy nem. Az aróviszonyoktól függően. Varázslatoknak és tárgy használatnak nem sok értelme van, legfeljebb gyógyítás asatén. A harc akkor fejeződik be, ha a fővezér halott. Viszont ez csak úgy lehet, ha seregének már csak töredéke van meg. Varázslattal vagy pl. a **Feyard's Stone**-nal hlábo vesszük el akár összes életpontját, úgysam fekszik ki addig, míg sek harcosa van.

Miután győztünk, megtudjuk, hogy bor most sikerrel jártunk, most leszünk csak igazán bajban...

Ez a baj **Malahan** néven jelentkezik, aki elindult seregével az északi hegyekből, útja során elpusztítva mindenkit, felőletl a városokat. Végeélja természetesen **Camelot**. Sürgősen indítsunk valakit **Cardiff** várához, legalább 8-10 arannyal. **Cardiff** nyugaton az óból északi részén található.



Más valakit, lehetőleg a legerősebb lovagot **Ninivé**-vel megtémogatva indítsunk el északra. A **York** és **Chester** között út felé. Ha **Ninivé** még nem kesszírozta be a papok szentelt vizeit, akkor inkább azt tegye, az északi felé induló lovagnak inkább szerencsére lesz szükség, mint varázstémogatásra.

Ha valaki addig nem csak szigorúan a leírás szerint haladt, hanem magánszorgalomból agyáb helyeket is megvizsgált, például tárgykoresés, koreskodás céljából, esetleg betért az **Almasbury-Cirencester** közötti út mentén lévő kunyhóba, akkor az ott élő órag boszornyánytól (old crone) azt tudhatta meg, hogy **Lancelot** eltűnt, talán csak régi társa és barátja, **Sir Bors** tudja hol lehet. Esetleg azt is megtudjuk, hogy némelyik lovag **Sir Lancelot**-ot szívesebben látná Anglia trónján, mint **Constantin**-t, ezek a lovagok csak neki adnak segítséget és embereket...

**Sir Bors** **Glastonbury**-ben él, páncél helyett reverendát visel. Embereinkhez attól függően viszonyul, mennyire magas a karakterlapján lévő ún. vallás-pontja. Ez alapján egy átlag lovag semmitmondó szavakat kap tőle: **Sir Lavaine** vagy **Ninivé** bocsmerlő szavakat, mivel pogányok (pagan), plusz **Bors** támad is. Viszont **Baudwin**-nek elmeséli, hogy **Lancelot** északon tűnt el, a **Grál** keresése közben...

Ha ehhez hozzátesszük azt a hírmozsét, amit akkor kapunk, mikor a már említett **Chester-York** közötti úton meghallgatunk egy utazót, akkor máris kezd összeállni a kép. Ő ugyanis azt tudatja velünk, hogy kerüljük el ezt a vidéket, mert a közelben gonosz mégus várkéntőne található, alig tudott elmenekülni belőle. Mi viszont hlába kukkoljuk a térképet, csak az addigi helyszíntakat látjuk rajta. De hol lehet az a vár?

Hmmm... Miután **Cardiff**-ba érkezünk — az **Sir Lancelot** kastélya — egy öregasszony fogad, rögtön azzal, hogy nem tudja, hol van a mostor, a vér ura. Már is gyanús! Vasztogassaük mag (briga) 6 arannyal — ennyi kőssbb is mindig elég vesztogetés esetén. A segítőkész nénikének most aszébo jut, hogy egy ember esetleg segíthet nekünk: a neve **Grud** és jelenleg **Caerwant**-ben található. Menjünk oda, itt lesz egyből, **Cardiff**-tól keletre a második település. Ha a vesztogetés előtt jövünk ide, senkit sem találunk, az a módszer egyébként vonatkozik a **Virgin** többi ilyen stílusú játékára — egy információ kell az adott valamiről, hogy a térképen jelen legyen.

**Grud** valószínűleg **Lancelot** bizalmi embere lehet, mert nála van belső termének kulcsa (gold key). Az már másik úgy, hogy ilyen bizalmi embert akkor sem alkalmaznánk, ha ő fizatne érte, ugyanis az említett arany kulcsot bárkinek odaadja potom 2 aranyért (trada).

A kulccsal kinyithaljuk **Cardiff** zárt faajtáját, de előtte vegyük fel az asztalról az arany kelyhet (golden chalice), erre később nagy szükségünk lesz.

**Lancelot** alóvgyázatos volt, és kutatásának várható helyét bejelölte saját készkésű térképén — talán számított valami kellemetlenségre, ami meg is történt.

Használjuk a térképet (use map). Két kört láthatunk rajta. Az egyik a gonosz mégus, halottidéző (neero manger) kastélyát jelöli, a másik Anglia, **Cornwall** novú tartományának nyugati partjainál lévő zátonyt (turnace), ahol egy templomban a földön egy bronz kules (bronze key) fekszik. Ezt egyelőre hagyjuk békén, egy másik kalandban lesz szerepe, csakúgy, mint a térkép mellett lévő könyvnek. A **livre osangel**-nak. Ezt se hagyjuk ott.

A **York-Chaster** közötti úton megjelent egy vér, benne pár ór (guard), szám szerint öt, valamint a gonosz **Necromancer** személyesen, aki egy zárt faajtót őriz.

Először is jó szízzel ajánlunk mindenkinek egy aava-t. Nem az órákkal lesz probléma, azokat könnyen fel lehet abarolni, de a varázsló kemény dió lesz.

Az órák kótlése után ne az ajtón manjünk be, hanem löl a féscesőn. Nyúlunk lo a **Brass key**-ért itt ha a féscesől választjuk, ugyanoda jutunk, mint a nagyterem ajtaján át. Rontunk rá a blangra, ne sajnáljuk tőle az acélt, vagy tűzgolyót, magunktól harc alatt a healing balm-ot. Mikor bovlsszük

naki az ótódik lalálatot, eltűnik — hlába, a varázslók már csak így halnak meg. De ha esetleg elmenekül, az se baj, többet nem fog zavarni (megszállottak üldözhetik, északon menekül) (Hát akkor győrűűűű — CoVboy).

Az ajtó mögött **Sir Lancelot** leledzik. Elmondja mennyire örül, blabla... szóval térkép.

Örömmel tapasztaljuk, hogy mennyi új pajzs jelent meg az olyan új lovagot, amely aló sereg is tartozik, irányítsuk **London**-ba, a többi nem érdemes. **Sir Bors**-ot az alsó adandó alkalommal valami nyugis faluba irányítsuk el, mindig csak bajt kever más lovagokkal, főleg **Sir Boudvira**-t nem kedveli, bár ugyanez elmondható **Lancelot**-ra is. Ha mégis összefutnak, akkor **Declive**-t válasszunk — fő a bókesség.

Amannyiben löl lassuk lettek volna ombereink, és **London**-ból csak rom morodt, védjük **Camelot**-ot.

A nagy csata, győzeimünk után megtudjuk, hogy az allenséges sereg leverve, most jó ideig bőke lesz. Az azonban furcsa és nyugtalanító, hogy **Malahan** holttstét nem sikerült megtalálni a csata után...

## A második kaland:

Óriás a kártek alatt, hol az exaltbur? **Malahan** nam alkuszik (part 2).

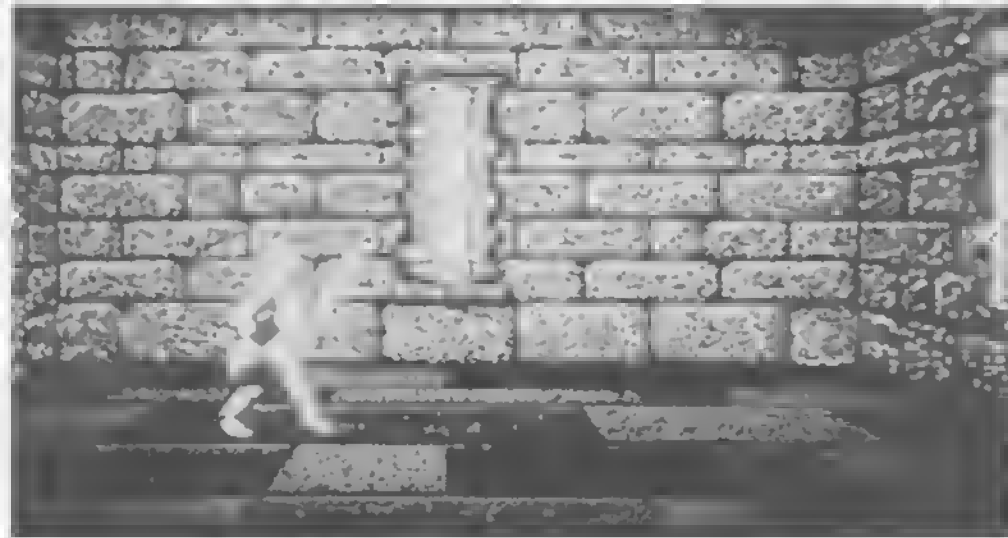
Előreztünk végre a második kalandhoz. Intermezzo következik. Először kívülről látjuk a **Morgan's castle**-t (még nincs rajta a mi térképünkön), aztán belülről. Rövid párboszed zajlik **Morgan** boszorkány — földlenségünk, **Arthur** nővére és **Morgolon** között — az ő kastélyában már trszületünköt tettük kedvenc **Necromancer**-jét volt szerencsénk meglátogatni.

Itt a mi időnk — mondja **Morgan** — induljatok. Ha gyorsak vagyunk, a gömbbel megnézhetjük a két lovag adatait. Kevéssé odzett kalandjátékosok számára ldőke könnyen főlzaladhat, lévén, hogy **Malahan** életerő pontja 0-t mutat, mollette pedig egy dead (holott) felirat virít. A gonosz boszorkány mesterkedése az, lesz ez rosszabb is még...

Láthatjuk Anglia térképét (mint minden kaland végén), a színes területek a mieink. Hú emberünk mindig be is jelenti ezt. Cé-lunk természetesen beszínezni az egész térképet.

A karekasztalnál már többen vannak, mint ezelőtt. Megtudjuk, hogy a lovagok tanácskozní jöttek össze, híreket kaptak arról,





hogy *Melehen* még nagyobb sereggel jön, mint legutóbb. Csakhogy *Camelot*-ból nem mehet el senki sereget táborozni saját birtokára, mert egy gonosz óriás jelent meg a kapu előtt. Igaz, hogy csak bunkója van, de erős mágia védi minden varázslat, vagy fegyver ellen. Ezt lesz is alkalmunk megtapasztalni, mert a lovagi becsület védelmé érdekében *Constantin* felszólítja harcosait, hogy álljanak ki az óriás ellen. Jeleljünk ki két embert.

Az óriás elleni harc kezdetekor azonnal *Withdraw*-ot válasszunk. Így szőgyenletesen álltunk ugyan (-2 nobility pont), de legalább túléljük a találkozást.

Ez alatt a kaland alatt egyébként időnként egy-egy lovag magát próbálkozik, azakkal is mindig manőverünk el.

Szerencsére két lovag *Tintagel* felé tart „diplomáciai küldetésben”, vagyis hogy a zást adja mögöttől folszedjék az *Arthur's Shield* (a pajzs) és az *Arthur's Helm* (sisak) nevű védelmet adó varázstárgyakat. Ezen kívül valami úton-módon *Sir Lancelot* és *Nirive* is kint bókálják...

Dalgunkat nehezíti 3 rablóbanda, melyek az érintett települést felfogják, ebből gond lehet.

A két lovag *Dolchester*-nél jár, szomba vőlük egy rablóbanda tart. Az első lovaggal (akinek az *Iron Key* található) kerüljük meg őket az út mentén heledve, a másikat indítjuk *Canterbury*-be. *Nirive* és *Lancelot* *St. Albans*-ba, ha odaértek, *Nirive* adja *Lancelot*-nak az aranyt, ezzel *Lancelot* gyorsan induljon a *Cambridge*-től északra lévő *Hut*-hoz.

Ezek az intézkedések a következők miatt történtek (aki leírás alapján játszik, annak szükségtelen ezeket a helyeket bejárnia, sőt ez idő miatt végzetes is.)

*Almesbury* papja *St. Albans*-ba irányítane minket *Fair Thomas*-hoz (néha *Friar Albert* a neve), el biztosan tud segíteni. Ott megtudjuk, hogy a *Friar Canterbury*-be távozott, onnan azt a hírt kapnánk, hogy már visszelordult *St. Albans* felé. A leírás módszer szerint azonban lovagunk azonnal *Canterbury* felé tart, s mikor ott megkapjuk az hírt, a *Friar* már *St. Albans*-ban van, ahol már várja *Nirive*.

A *Camelot*-tól ÉNy-ra lévő *Hut* beszoroknya tudni válik, hogy *Morgan* küldte a nyakunkra az óriást, és csak a papság segíthet.

*Oxford*-ban egy öregasszony egy éppen távol lévő papról szövegel, aki a remotalek-

ben (*Hermitage*) van éppen, később jövünk vissza.

Ebben a kalandban von egyébként a játék egyik legszebb színpontja is (aki nyoman követi, annak végzetesen káros is), az a következő: *Silchester* guard-ja, tudni válik, hogy az egykor *London*-t ostromló szászok vezére *Thor* kalapácsa birtokában volt, ezért biztosan legyőzzük az óriást.

Egy szász asszony *Norwich*-ben azt mondja tud a dolgról. Induljunk *Colchester* felé, valamikor arra vonultak a szászok. Ott egy öregasszony irányít tovább *London* felé, ahol a helyi guard ezt mondja, *Thor* kalapácsát a visszavonulók cipelték magukkal — és a nyom megszakad.

Folytatva a kalandot a kis kitérő után: *St. Albans*-ban a *Friar* csak ócsárol bennünket, hasznos hírt csak akkor kapunk tőle, ha *Charm Spell*-t nyamatunk rá *Nirive*-vel. Így azt mondja, agyedul ez *Excalibur* segíthet rajtunk, de azt *Arthur* a *Camelot*-i csatában, miután ledölte vele *Mordred*-et, dobta egy tóba, így most a tó tündéréndi van. Bővebb információ menjünk *Oxford*-ba. Ezután a hosszú csöveg után kérjük el szentelt vizet is (ugye nincs elfelejtve, hogy most is kell gyűjteni?)

*Nirive* rohanjon *Oxford*-ba, *Lancelot* ha magárához a *Hut*-hoz vagy a mag a *Dragonbane*-t, majd induljon *Cambridge*-be, *Canterbury*-ből a lovag *London*-ba (ahol később esetleg beszélhet az ide menekülő *King Clairance*-szel). A *Tintagel*-t megjár és az ott lévő benusokat felszedett lovag azonnal menjen *Glastonbury*-ba.

*Nirive* most már tud beszélni az *Oxford*-ba visszatért peppal (ha van *Holy Water*-je, akkor *Charm*-ot neki), aki *Glastonbury*-ba irányít minket, vagy ezt mondja itt a tó egy kis tó is akad (*small lake*).

Meg is jelent valóban, de nem árdemes megnézni: egy szász perencsnok + 10 száz harcos táborozik ott.

Amennyiben jól időzítettünk, *Tintagel*-ből érkező emberünk mostanában a *Glastonbury*-be. Ott lelhívják legyelmünket egy újabb kis tóra innen DK-re, *Ilchester* közelében, valamint infó helyre *Cambridge*-ben.

Innen lovagunk *Exeter*-be vágasson. Érdemes megnézni: az újabb kis tónál két evil knight pihizik. Ők *Brouse*-Szalbreuse jól ismert figurái *Sir Thomas Malory* könyvének, de aki nem hallott volna róluk: a keresztes lovagoknak örökös ellenségel,

elknek mindig sikerül kibújniuk a pából. Bár van náluk 72 arany, mégsem árdemes foglalkozni velük: nem tudjuk elkölteni a pénz! Ebben a kalandban úgyis lesz még ilyen nagy fogásunk. Pusztán gondolateltetés céljából lődobjuk a kérdést: hogy lehet, hogy *Brouse* aktív szereplője lesz az *Excalibur* II-nek, ha itt kinyírjuk? (és élé lesz, nem olyan, mint *Melehen*).

Megint csak az időzéssel jövünk. *Lancelot*-nak illik *Cambridge*-ben lennie mielőtt lőlegetné a banditák. A *Guard* vegre újabb két tóval ismertett meg minket egyik *Oxford*-tól É-ra, másik *Dolchester*-től É-ra.

Kilépve *Cambridge*-ből egy utazóval találkozunk: almonddja, hogy *Cornwall* királya, az *Exeter*-i *King Andrew* elvetemült tottet akar véghezvinni, irohanni a vádtelen *Camelot*-ot.

*King Andrew* hadnagyát, *Durlick*-et az alsó kalandban már volt alkalma lekasabolni a váltakozó kedvű kalandozóknak.

*Andrew* és serege azonban találkozik azonnal idő küldött hős lovagunkkal, aki kihívja a iatrat párbaire.

Csak közbevetjük, hogy ezt jó lesz megnyerni, mert másodszor nem lesz alkalmunk rá — akkor *Andrew* már seregével ranlana ránk.

Szóval *Andrew* ócsárolja a keresztes lovagait és segítőt, azt hangoztatja, hogy majd ő ecéllal rendet teremt...

Miután tepertővé vágtuk, szedjük fel aranyat, kincseskamrája kulcsát (*brass key*), és lőleg a varázskesztyűjét (*gaunts o'peir*), melyet majd *Lancelot* viseljen, a védelmet növeli meg kallomesan.

A kulccsal *Exeter*-ben nyissuk ki az eddig zárt ajtót, s az összes kincset markáljuk föl, majd irány a *Camelot*-tól Ny-ra lévő *Salisbury*.

*Lancelot* manjen az *Oxford*-tól É-ra megjelent tához (nehogy banditák karjába lussunk!). *Nirive* is azt tegye, lehetőleg együtt érkezzenek meg.

A *Dragonbane*-t használva könnyen elintézheljük az itt varakozó sárkányt, virtuóznak mshogy is megpróbálhatják.

Ezután *Nirive* alkotmazzza a *Magic* pontot, att pedig a *Summon undina* (vízitündér hívása) opcióit. Válasz érkezik a hangokból...

A nyitóképet láthatjuk, amint kremele egy köz az *Excalibur*-t. A tó tündére adja *Lancelot*-nak, majd visszatér lekhelyére, a tó mélyébe.

Most már besűrűsödik az akció *Sir Lancelot* siessen *Salisbury*-be, ahol a varakozó lovag odja át neki *Arthur* pajzsát és sisakját, valamint a *Gaunts O'peir*-t. *Lancelot* használja ezeket (*use*), majd ez *excalibur*-t is.

Igy lőszerezelve bátran kiálthatunk parvadalra a gyűlölt órással, itt az ideje hogy meglockéztessuk.

Világoszóló győzelmi után a lovagok szétszélodnek most már léthatóvá vált harcseinként. Mindenkit irányítsunk *London*-ba.

Seregünk *King Clairance* óriási segítségével (150 soldrer) másodszor is szétveri *Melehen* seregét, ezúttal végleg pokolra küldve, persze *Morgolan*-nal együtt.

## A harmadik kaland:

Zöld időben jártam, démonra találtam... Két hónap telt el csupán a nagy csata óta, s máris újabb gondok bajok a birodalomban. Aggasztó hírek érkeznek a *Sauvago*-i erdő-

ből Állítólag demon ottott tanyát valahol az idő mélyén, onnan csap ki-ki a vidékre. Ha elkezdünk kérdőzködni, érdekes hír-morzskákat csíphetünk től. Egyik arról szól, hogy egy erdőn áthaladó csapat alkúnt — meg is találta később őket kővé válva. Hallhatunk a berna lovagról (*brown knight*) is, akiről azt mondják legyőzhetetlen. Eszt leg ml magunk is találkozhattunk kővé vált emberakkal.

Küldjünk valakit **Canterbury**-ba (pl. e *Dover-i Palamides*!), ahol *Dubric* azt mondja, jöjjünk vissza később, szétnéz a könyvtárban, hátha talál valamit.

*Leicester*-i lovagunk induljon előre, ahol saragével egyből bakaszebektathat egy giant-ot, majd az itt lévő útkereszteződéstől délre, ill. inkább Ny-ra (az erdőben, nem az úton), egy *fell beast*-et. Ezután az úton induljon **London**-ba, ahogy megyünk, még egy *Fall Beast*-ot tel kell szabadalni.

Akinek serege van, menjen **London**-ba (a hírek szerint ugyanis megint mozgolodnak a szászok)

*Ninivé*-vel tartson *Sir Lancelot* is, induljanak **Clrenchester**-be. Változtassuk át kőből élővé a *Guard*-ot, majd menjünk **Water Newton**-ba, és ott is a városlakót (*Ninivé* új varázslatával a *Disenchant*-tal).

Az erdőben összeakadhatunk *Fey Knight*-ekkel (elátkozott lovagok) *Lancelot*-nak nem nagy találat, más lovag csak seraggal rohanta meg őket, egyébként egyő!

**Water Newton** után liány a tehér torony (*white tower*) ez új helyszín e *Morgolon*'a *castle*-től ÉNy-ra. Itt változtassuk vissza a királyt, aztán ugyanígy járjunk el a *Cardigan*-tól északra megjelant kastély királyával is. Mlndkattó magasztalja a kerekasztal lovagjainak hősiességét, s találatja jövőbeli szolgálatait.

*Ninivé*-vel most menjünk **Stonehenge**-be magic-ot tölteni, de előtte **Bath**-ben feltétlenül vegyünk *atag's bone*-t (szarvascsontot). Ezután *Sir Lancelot* és *Ninivé* menjen **Exeter**-be.

*Dubric* **Canterbury**-ban most azzal fogad, hogy talált egy ósrégi könyvet, a *Holye's Book*-ot, amiben van pár into a démonokról, de porszo nem adja ide, mert a papság nem adhatja ki soha a kezéből. Esatlég érdeklődjünk **Rochester**-ben e tudósánál (*scholar*). Ott azt a segítséget kapjuk, hogy e démonok ellen óriási varázslatra van szükség. Amit csak a legnagyobb Druidák ismerhetnek meg, mint amilyen ez öreg *Merlin* volt. **Colin** közelében volt kastélya.

**Colin**-ban egy anyóka található, ha *Sir Villars*-ot eddig nem abajgattuk, neki még itt kell lennie.

A barátságos öreganyó azt mondja, még sohasam hallott *Merlin* nevű emberről. Mivel e kard itt nem alkalmazható megoldás, mondjuk *Bride* 6 arannyal legyen. Erre persze megjön az emlékezte: — ja, a varázsló *Merlin*? Már romos a kastélya, rég **Cornwall**-ba költözött.

**Exeter**-re nagytünk, most. A szemtelen varázsló ember azzal fogad: — monnyit ér neked az az információ? Hát 6 arannyal többel ne vesztogessük meg. Annyl biztosan elég lesz. Azt mondja, a parton van a berlangja, de őt magát már évek óta nem látták.

**Norwich**-ből már elindult a szászok serege *Sigebryth* vezetésével vagy letelél jön, akkor **London**-ban kapjuk el, vagy nyugat felé kerül, ekkor mondjuk **Almesbury**-nél csípjuk el. Pár várost biztosan feléget.

Seregünkkel könnyen elintézzük őket, ezzel az utolsó százsz inváziót vártuk le. **Norwich** és vidéke mostantól *Constantin* birodalmához tartozik.

**Exeter**-ből menjünk a parton lévő barlangba (*Merlin's Cave*). Bant semmit nem találunk. Ha azonban jobban megnézzük e jobb oldali sziklaalakzatot, mintha egy koponya és egy szakáll körvonala derengene nek.

Itt most tesszünk egy kis kísérlet. Nyilván sejtethető, hogy *Merlin* van a kristályban, hogy hogyan került oda, arra az tudja a választ, aki látta az 1980-as évek elején a moziban futó *Excalbur* című klasszikus tantsy-t. Azóta se sok készült, ami lekörözhető volna. Nos, abban a filmben láthattuk, hogy *Morgan* beszorkány esettel és varázslattal találta *Merlin*-t a kristályba.

Belépve a bálalga *Ninivé* azt mondja, ismer egy varázslatot, ami kiszabadíthatja *Merlin*-t.

Ehhez szükséges: *Fascinum laxus* (még a játék elején, *Camelot*-ban volt található), *Stagis bone*, *Bat's wing*, *Hella-bana* v. *Mendrake* + 15 magic point.

**Merlin kiszabadul a kristályból:**

— *Oh, Arthur embore!! Meddig aludhattam? A birodalom bajainak Morgan az okozója, de én elkapom!* — mondja. Menjünk mindenkivel **Canterbury**-ba, ahol *Ninivé* *Cherm* segítségével szedje al *Dubric*-től a könyvet.

*Merlin* kapja meg és használja (use) mind a *helye's book*-ot, mind a *livra* olcsangát. Az előbbiből három varázslatot betanul, ami esetleg jól jöhet; az utóbbiból megtudjuk, hogy a szantéletű *Arithmetikai Józzel* hol tangatto élete utolsó éveit. (Új helyszín jelenik meg, *Tauroc*-tól nyugatra a szigeten: *Holyhead*) adjuk *Merlin*-nek az összes *Holy Water*-t, *Belladonná*-t, az *Ellixir of lotus*-t, az egyik *Fayrd's stone*-t, és a *Golden Cheliche*-t.

**Merlin varázslatai**

(csak azokat írjuk le, melyek újak, *Ninivé*-nak nincsenek meg.)

**Point of evil:** A gonosz helyének meghatározása

**Nommed Nommus:** Démonölő, kell hozzá 15 mp + 1 *Bella Donna*



A bal és a jobb oldali sor utolsó varázslatairól később

Varázsoljunk *Merlin*-nel **Point of Evil**-t, mire ő meghatározza e gonosz helyét. *Merlin* és *Ninivé* töltsön **MP**-t **Stonehenge**-ben, majd menjenek mondjuk **Bath**-ba. *Lancelot* menjen **Turnace**-be, vagy a fal a *bronze key*-t, majd *Holyhead*-n ezzel nyissa ki a zárt ajtót és vagy tel A-i Józzel gyűrűjét (*Joseph's ring*).

Innen ifjöldre kell hajózni (*castle Angvish*). Baljós hely. Az ajtót a *Joseph's Ring* nyitja, mintha kulcsot használnánk. A

belső kápolnában megtaláljuk a *Szent Grált* (*Holy grail*)

Pilontotól rész jön; minden emberünket olyan helyre vigyűk, ahol az adott helynek templom alakja van: Pl. ilyen *Holyhead*, **St. Albans**, **Canterbury**, **Almesbury** (ha nincs farombolva) **Glastonbury** A két varázsló na manjan ezekre a helyekre. Ezeket ugyanis hívó pontjaik nének 7-10 percenként egygyl (a lovagok nem hanyagolják el lelkhüket sem).

Mostogdan lekapcsolhatjuk a TV-t vagy a monitort (de ne a gépet) olyan 2-2,5 órára Kb. Ennyi idő kell míg *Sir Lancelot* és a többiek hívó pontja elérli a 20-at (*Saintly* lo-kozt). E nélkül nem lehet igazán hatásosan használni a grált.

Miután ezzel megvagyunk, látogassunk el a *Sauvage*-i erdő közepén lévő romba (a rund).

*Sir Lancelot* na kímélje az átkozott lovagokat bant. A romban összetalálkozunk a berna lovaggal is (hogy mitől baina, azt fejtsse meg a kedves olvasó maga) (*Nekom len-nának tippjeim, de most éppen reggelizem — CoVboy*). A tölts amaleten a damonnal akasztjuk össze bajszunkat, *Merlin* *Nommed Nommus*-t varázsol rá, mira visszakerül a teste és lelke a túlvilági birodalomba...

## A negyedik (befejező) kaland:

A gonosz tért hódít, démonok mindenhol! A végső összecsapás...

A démon elűzése óta nem sok idő telt el, de már megint gondok vannak. Hírek szólni emberek a saját ágyukból rabelnak el áljal, s szalak ismet a *Sauvage*-i erdőbe vezetnek.

Most nagyon tinoman kell taktikázni. *Ninivé* gyűjtse be a szantelt vizeket a környék papjaitól, egy lovag 10-20 arannyal induljon **Brought-on-Humber**-be, s ott vegyen meg mindent. Azután keresse meg *Merlin*-t, és adja neki oda az így szerzett *Ellixir of lotus*-t. *Merlin* egy másik lovagnak még a kaland kezdetekor adjon káttó *holy water*-t. Az így ellátott lovag menjen **Silchester**-be, ahol *Sir Owain* őrmestere kéri segítségünket (*Bergeant*). Fogadjuk el a küldetést, mire ők ketten alindulnak **Truroc** vára felé — hát egy ideig ottart, míg odaérnek.

Kalandkedvelő vállalkozó szellemmel és egészséggel megáldott játékosok nyomába eredhetnek annak e hírek, amit a *Camelot-Silchester* közötti úton láblából pap (*priest*) közöl valunk; A galád *Brouse* ismét feltűnt, ezúttal *Carmarthen* közelében.

*Lancelot* és *Merlin* látogassa meg a már jól ismert kedves turistacsalogató romot e *Sauvage*-i erdőben. Először egy csúnya sárkány kerül terítékre, aki más színű és erősebb, mint az eddigiek, lehetőleg karddal verjük le, aztán hajrá, tovább pái *fey knight* + egy újabb démon. Ezt ne *Merlin* varázslata, hanem e *holy water* használata intezze el (háromszor use a demonra, pont elég egy üveggel egy démonia)

A fenti szobában kedves lányok, valamint **Wroxeter**-i *Sir Peredur* lelesége vár ránk. Köszöni tettünket, erre kér, menjünk vele **Wroxeter**-be. Tegyünk úgy.

*Sir Peredur* alig hisz a szemének, örömmel ajánlja fel földjait, blabla... eml fontos: a nyugati hegységben éjszaka turcsa tények tűnnek föl, s egy öreg azt masélta neki, ott van *Morgan la fay* erődje. A lörköpre klmányve látjuk, hogy igaza van.



Az őrmesterrel küldött amberünk amint megérkeztek Tauroc-ba, menjan be, Sir Owain elponaszolja, hogy lát egy szörny rabolta al, s az délre menekült zsákmányával.

Wraxeter-től Dny-ra új helyszín jelent így meg: egy újabb rom. Hős továbbunk menjen oda, majd Intázza al az első démont az egyik szantek víz használatával. A meg-mantett flú, hálálkodik: szívesen volünk jönne tovább, csak hogy hiányzik a fegyver-zete, de mi azért csak menjünk tovább: alkolyakat hall a romból.

A benti dámon egy leányzót tart(ott) fogya. ő Cardigan urának a lánya. Kísérjük hazálg, ahol is apjától kapjuk meg a szokásos magesztáló szavakat és ígéreket.

Itt az ideje leszámolni a főboszorkánnyal, annál is inkább, mivel lassan de biztosan minden városba küld egy dámont, az első cölja Leicester. Ha sokat várunk, mozdulni so lehet tőlük, mindent elerástanak.

A Wroxeter-től Ny-ra lévő Morgan'a castle-ba vigyük Lancelot-ot, akinél legyen ott a grál, hívó pontja 20-as. Merlin-t, akinél legyen Belladonna, 2 elixir of lotus, legalább 4-5 holy water, golden chalice, fayrd'a stone, a varázspontja max-on. Vigyük még Ninivé-t. Aki gyógyítja az esetlegesen kapott sobokat varázslatával. Morgan kastélyát 3 sárkány és 3 démon őrzi, ezekkel mindenhol meg kell küzdeni. Ha a sárkányok előtt is démonbe futunk, az pech — Az most indult valamelyik távoli város felé (ezért kell inkább egy holy water mint nagy).

A sárkányakat (egy kék, két fekete) úgy győzzük le, ahogy akarjuk: dragosbanenel (ügyse kell ezután), vagy Lancelot az excelbur-rel. Az ezután következő 3 démon közül kettőt a szantek vízes módszerrel, a harmadikat Merlin varázslattal bejutottunk Morgan erődjébe.

Ninive varázsaljon, ha tud, Defand spoll-t, Sir Lancelot-ra, hogy legyen kicsi védelme legalább a flúnak.

Merlin szövetségessé válik varázsojja elő-azór a jobb oldali sor utolsó, majd a bal oldali sor utolsó varázslatát.

Mikor beléptünk, Morgan azzal köszöntött, hogy most meg fogunk halni. Merlin ténykodásának köszönhetően kezd rádöbbenni a valóságra. Olyat sikolt, hogy az egész birodalomban meghallani az elkárhozott lelka hangját.

Ez azonban csak pokoli védelmét semmisítette meg: legyőzéséhez isten erejére van

szükség, hogyan azt a papok tanácsolták. Lancelot használja a grál (uae H. Grall). Ezzel Morgan-nak vége, Anglia szabad, Constantin király, megplhanat. Csakhogy: a program a Congratulations-on kívül azt közli, győztünk, de nem a teljes birodalmat állítottuk vissza, ahogy az Arthur idején volt. Valóban: ha a leltak szerint haladtunk, a végső tőrkepen king Clairance birodalma külön áll a miénktől (mög akkor is, ha meghalt a játékok alatt). Tőle nem sikerült küldetést kapni, amiért ideadta volna birodalmát, ha túlélte — nem csak Melehen üldözését, de a végén a támadó démont is ellintáztuk — úgy eom hódol be, he meghalt, úgy tőleg nem. Írhatnánk azt, hogy ez a kicsiség már a játékos fogadata, legalább ennyit magától oldjon meg, mi már rájöttünk — de az igazság az, hogy ettől messze állunk.

A probléma talán összefügg a következőkkel:

Az alsó kalandban a Murwick-től származó Crown of Command-ot soha nem sikerült használni — azt gyanítjuk, ezt csak úgy sikerülne, ha valakinek 20-as lenne a nobility-pontja. Nálunk ilyen nem volt (még egyszer meg ezért nem megyünk végig a játékon), úgyhogy ebben nem lehetünk biztos, de talán összefügg a két dolog.

A másik: a kalandok közötti térképen már a legelején látszik az ászos (fl) település. Azok is, amelyek akár csak legvégül jelennek meg. Egyetlen hely van, amit csak a kis térképen láttunk, játékokban nem: ez pont a York-től Ny-ra lévő hegy tetején kéne, hogy legyen (az első kalandban ha elme-nekül a Necromancer vagy egy őre, erre a helyre letnek, csak hogy ott a nagy tőrkepon nincs semmi). Vagyis valami csak van ott, csak nem sikerült „alócsalegetni” a helyezint. Clairance a végén utal is valami gondjára — bajára, de hogy az mi, azt még a cherm spoll sem ezedte ki belőle.

A játék így le megnyarve, de mint látható, nem 100%-os. Ha valakinek sikerül rájónnie, írja meg!

No persze, ezek után azt is el tudjuk képzelni, hogy Virgin-ék direktbe így fejezték be a programot, hadd tőjra a buksiját hiába a gyári leírás nélkül játszó magyar ember. Hát ennyi volna röviden a játék, így leírva talán rövidnek, gyorsan megoldhatónak tűnik, de a ki leírás nélkül halad, állítjuk, az nem gondolja úgy.

Ezen programok egyetlen hétértéke a sok tőhás, ezt csak külső lloppy használatba vételével, vagy mint olvasható a tőhásker, harddiskre való másolással lehet áthidalni.

Végezetül a több tárgyak:

Healing balm: Általában gyógyárusoknál kapható, 3-5 adagja elég van benne (1 HP/használat), ára 2 arany.

Mandraka, Hotlabano, Bat, a wing: Varázskomponensek Ninive varázslataihoz, árusoknál kapható.

Ellixir of lotus: Merlin varázskomponensek közé tartoznak. Az egyik a játék elején Camelot-ban, a másik az utolsó kalandban a Brought-on-Humber-l árusnál található.

Runic blade: Varázskard, használata a combat-ot növeli, Camelot-ban található a játék elején.

Holy water: Szentelt víz, varázskomponens és démonölő minőségben használatos. A papoktól szerezhető Charm-mal.

Vitaly potion: A max. életerőt növeli egyel. Kazdabban lehet kapni árusoknál, többször csak Ninive készít egy-egy darabot magától a kalandok elajára.

Strongh Potion: A Combat pontokat növeli, csak találni lehet.

Fayard's Stone: Az egyik Camelot kincstárában, a másik Exeter kincstérében található. Használata 19 HP-t vesz az ott, akin használjuk, egy idő után, eltegy! Az egykire szüksége lesz Merlin-nek Morgan ellen.

Golden Chalice: Aranykehely, Cardiff-ban található, Merlin egyik varázslatának komponense.

Stag'a Bone: A harmadik kalandban Bath-ban vehetjük meg, Nirivó-nek lesz rá szüksége Merlin kiezobadításához.

Fascinum Laxus: A Camelot-i kincstárban található, ua. mint előbb.

Dragonsbane: Sárkányvágzó, használata elintézi valóban a bestiákat. Találni és venni is lehet.

Fascinum Terrare: Akin használják, nobility-je 0-ra vált.

Crown of command: Morwick őrei a Lyonesse castle-ban, nem tudtuk használni.

Joseph's Ring: Kulcsként használatos castle anglish-ban.

Holy grail: Caatle Angulish-ban, ezzel intáztuk majd al Morgan-t.

Uvre O'Sangal: Csak Merlin tudja elolvasni, mira megjelenik a térképen Holyhead, Cardiff-ban található.

Helyo'a book: Dubric fejja önként Ideadni nekünk Canterbury-ben, a harmadik kalandban, Merlin olvashat ki belőle három fontos varázslatot.

Map: Lancelot térképe, Cardiff-ban található.

Arthur's Shield, Arthur's helm: Arthur király fegyverzete, tintagel-ben van, a vas-kulccsal zárt ajtó mögött.

Gaunta o'pelr: Andrew király varázskesztyűje, tőle vehetjük el.

Excalbur: A tündértől kapjuk az Oxford lö-lött tőnél.

Blessed Cross: Halottan használva az löl-támad (ellenfél is!)

Aki érdekelt, mi lett Constantin-ék további sorsa, máris elkezdhet játszani a program folytatásával: a Vengeance of Excalbur-rel. Sok sikert hozzá!

• Kis Simon Csab





# ULTIMA UNDERWORLD 2.



Gellő J.

Üdvözlök Avatári Már épp egy éve, hogy legyőzted az Örzt. Nem töltöttük dologtalanul időnket, mindenki azon fáradozott, hogy Britannia lényo újból a régi legyen. Az Újjáépítés jól haladt, s az évfordulót már pihenve ünnepelhetjük, s élvezhetjük a fáradságos munka megérdemelt gyümölcsöt. Kérlek üsztelj meg bennünket azzal, hogy Te is résztveszel orre hatalmas fesztiválon. örökké barátod: LORD BRITISH.

Üdvözlünk Olvasó! Már épp fél éve, hogy legyőzted az első részt. Nem töltöttük dologtalanul időnket, volt aki azon fáradozott néha (már vagy február óta), hogy ezt a leírást is kezdőbe vohesd. A munka jól haladt, különösen, karosszékben, úgyhogy el is készült egy két hónap alatt, ami nemcsak a

program hosszának tudható be (pl. minek kellett olyan messzire tenni a billentyűzetet, minek kellett mindig eldugdosni a sörnyítőt, minek van ilyen messzire lütni a hűtő, minek, minek...) A többi maradhat ugyanaz, mint a fenti levélben, csak az aláírás kihúzandó.

Szóval imhol a kettődik, második rész leírása, ami most kivételosen TELJES és CSALÁS NÉLKÜL is végigjátszható, tehát majd az amigások is nyugodtan vicsozhatnak a lemezelt előtt, ha már lesz rá okuk, mert az átlrat már kész. Most még mindenestre felesleges keresni, még az első rész Amigás étlreta sem jött ki a piacra. Térképek is kerokodtek valahonnan, de

azonnal méteeres bocsánatkérések jönnek, mert igencsek csúnyácskák lettek szegények, mivel semmi kedvünk nem volt az ivot részeket külön megrajzolni, azok is SNAP-olvo lettök, de hál az eredményt mindenki láthatja. Viszont mindenképpen használható!

Most viszont tesszünk egy kis kitérőt. Annyi visszajelzés érkezett a CoV Évkönyv'92-ben között UUW I. leírással kapcsolatban, hogy úgy döntöttünk, a legrészletesebb, s legalaposabb „előtanórunk” tanácsah közzé is tesszük. Következzék tehát az UUW2 előtt Brandt Ferenc budapesti olvasónk tollából egy kis UUW I. tippalmaz:

1. **Karakterek kibérese:**  
A különböző karakterosztályok különbözőnek tulajdonságaikban, de pár szemponttal mindig vegyük figyelembe:

- az **Attack-Defence** legalább 8 legyen, mert egyébként villámgyorsan vág el árhat karunkat;
- az erő minél hosszabb legyen, mert bizony nehéz a sok pécél, s egyszerű csak csökkenni a toharbírási,
- lehet, hogy programhiba, de egy verzió a 3-4. alvásnál kifogy, amikor magással induunk;

## 2. A törpkirály kulcszava:

*Decca Morano*

Ezt csak egyszer tudhatja meg az ember, ha rosszul válaszol, akkor nem mondja meg!

## 3. Ossika

A 3. szint DK-1 részén van egy klóblósó-dése a víznek, s egy kis száraz rász is található ott. A gyíkcsontok mellett *Sir Labirus* megbízólevele található (*Ossika*-nak címzve), ezt kell elvinni a gyíkok tónaként. A jutalmuk egy **WIS** runa, egy **Electric Bolt** palca és egy **Cura Poison** ital lesz.

## 4. Sword of Justice:

Szintén 3. szint DK-1 része, de ott a K-NY-1 folyosón nézzünk körül. Az északi fal egy helyen növényvel borított, ezt hejtsuk félre, nyissuk ki a titkos ajtót és húzzuk meg a kart. Ekkor lefolyik a víz az *Ossika*-s helyről, s mehatunk D-nak ez ajtón át. Az ellentétek legyőzése után egy templomot, gyógyító vizet és egy templomot találhatunk. A kész kard **NEM** gyors. **NEM** könnyű, nagyokat sem sebez, viszont nem sérül, ha a lalat vagy gölemet csöpölünk!

## 5. Kukacpörkölt:

Az 1. szinten dicsekszik egy zöld goblin szakácsudományával, s meghív egy döglukak-lakomára. Ha rákérdezzük, leírja a receptet: 1 döglukak, 1 zöld gomba, 1 üveg bor (por) a tányérba, majd a recept használata és már kész is.

## 6. Sárkenyeczalma:

A pörköltön a troll odaadja a pikkelyeket, de szükségünk lesz még drótre is (**Iron threads**), ami az 1. szinten van. A hozzávalókat adjuk oda *Marrowsuck*-nak, majd ha elkészült, lizessük ki (a franc tudja, mire gondol pontosan!), vegy mésszároljuk le és szedjük fel a csizmákat. Ha ez van rajtunk, nyugodtan mászkálhatunk e távon.

## 7. Murgo kiszabadítása:

Az 6. káját kör a logoly szabadon engedőséért (7 hal + 1 csirkecomb elég volt);

## 8. Spellek:

**UUS POR-leap** (nagyobbat ugorhatunk, csak a lajúnket ne verjük a monnyezet-be!);  
**SANCT HUR** - stealth (lopakodás);  
**SANCT FLAM** - flameproof (tűzállóság, a tűzzsallomak ellen kiváló);  
**VAS IN LOR** - daylight (nem **VAS LOR**, ahogy az Évkönyvben megjelölt!)

## 9. Nem működik:

**SANCT LOR** - invisibility;  
**VAS IN SANCT** - mass protect;  
**NOX HUR** - poison wind;  
**VAS POR FLAM** - explosion;

## 10. Tyball útvezetője:

Mielőtt nekiindulnánk, nézzünk körül a nyugati gödörben, ott kell lennie egy titkos ajtónak, ami egy kincstárba vezet. Ide úgy is el lehet jutni, hogy a távból nyíló K-i ajtót kinyitjuk, lemegyünk a 8. szintre, majd felmegyünk a másik lépcsőn. A lényeg az, hogy az **IMP** ékes ri-

makban közl, hogy alváltunk egy korább, ami megmutatja a helyes ösvényt az útvesztőben. Ez egy kis fehérkőves korona (*Jerown of Maza Navigation*). Mást ne vigyünk el!

## 11. Ironwit:

A tervrajzos ajtó kulcsát ez aranszínű sávon haladva érhetjük el, a faketa részek csapdák! Amúgy a tervrajzokat rajtató ajtó az egyetlen massive, amit sikerült beverni.

## 12. Pár újabb MANTRA:

**ROMM** — traps (nem missil!)  
**FAHM** — missila  
**AMO** — sword  
**KOH** — mace  
**SOL** — casting  
**IMU** — mana

## Master mantrák:

Több képességet növelnek egyszerre, de az összpontszám azonos lesz.

**MU AHM** — Truth (love, mana, casting)  
**SUMM RA** — Courage (are, mace, sword, attack, defense)  
**OMM CAH** — Love (aciobat, swimming, charm, appraise)

Ami érdemes fejleszteni: **sword, attack, defense, mana, casting, love**.

20 feletti attack-kal már nem gond a gölem.

A maximális érték, 30.

## 13. Love:

Arra való, hogy azonosítani tudjuk a cuccokat. *Shak*, a kovacs a tárgyak értékét tudja megbecsülni (**clppraise**), de ez nekünk édeskövös. Egy tárgyról háromféleképpen tudhatjuk meg funkcióit kipróbálás nélkül:

- a) A 6. szinten egy varázsló 10 aranyért beazonosít egy tárgyat,
- b) Használjuk a **Name Endowment** pálcát (kék + e célkeresztje);
- c) Fejlesztjük a **Love**-t, s reménykedünk abban, hogy felismeri (lehet menteni előtte, s ha nem sikerült, újrapróbálni), de 15 elatti értéknel rengeteg idő rá fog menni!;

## 14. Book of Honesty:

A 6. szint ENY-1 részén van egy homokóra formájú rész, annak déli részétől pedig egy titkos ajtó nyílik. Kövessük a járatot tűzőn-vízzen-szakadékon át.

## 15. Tippek és trükkök

- A 7. szinten nem lehet varázsolni (amíg *Tyball* gömbje egyben van), a medál pedig kell. A megoldás: a 6. szinten varázsoljunk egy **levitate**-et, majd irány e híd K-re! Kereszük meg a medált, majd ugorjunk vissza a lejáratához. Vigyázat, ha beszélünk az amberrel, akkor a varázslat elmúlik! Egyébként ezt eljátszhatjuk egy **walk on water**-rel is, hogy kiúsunk a víziszörnyeket.
- Hamarabb eldönthetjük a harc kimenetelét, ha az ellentéteket a falnak nakiszorítjuk.
- Ha közel van a plafon, vegyük le a **Leap** gyűrűt, mert különben beverjük a lajúnket és kisebbet ugrunk, mint gyűrű nélkül tennénk. *Radnick* kardja és páncélja, remek varázscuccok, érdemes megterteni (a páncél lecsatározhat, de a kardot nem érdemes).
- A szemétkben (**pile of debris**) az esetleges sárka csillogás pénz, ákszórt jalez!
- *Shak*-nál érdemes felhalmozni egy rakás pénzt, hogy ne kelljen ekkor utánamészni, amikor egy cuccot javítottunk és máris egy dekával többet aam tudunk cipelni. A cucc javításához szükséges időt a gép valódi időnek kalkulálja ki, tehát érdemes ekkor odamenni, ha pihenni akarunk, s nincs kedvünk 10-20 percet várni.

• Az 5. szinten egy **ghoul** magtaniat luru-lyázni, ha van hangszereink. A darab *Sir Cabirus* kedvence volt, *Mardin's Song of Wonder* névre hallgat, s 3-5-4-2-3-7-8-7-5 a játék módja. Ja, még azt is mondja, hogy a magfelelő helyen lajatszva csodálatos dolog történik. A kérdés: **HOL?** (Amúgy a Jurutya a törpkirály szobájában van, kopogjunk csak bel!)  
• **Hasznos billentyűk:**  
(**levitate**, **Ill**, **fly** esetén)

'J' — ugrás;  
'O' — süllyedés;  
'E' — amelkedés,

- A tartós hatású varázslatokat a program ikonnal jelözi az iránytű mellett. Ha az ikonra jobb clicket nyomunk, akkor megkapjuk a nevet és azt, hogy mennyi ideig tart még: **stable** - **unstable** - **nearly done**. Ha **stable**, akkor még bőven jó, ha **nearly done**, akkor készíthetjük a következőt. A bal click a varázslatot megszünteti, vagy a következő lázlsba lépteti: **Id** **Levitate** —> **Slow Fall**.
- Az első szinten van egy ezüstfa, amit lelszedve és a magfelelő helyen elutelve halálunk után ott reinkarnálódunk. Az állás visszatöltése nemcsak egyszerűbb, de megfontolhatóbb is, mert a halál tapasztalatvesztéssel jár.
- A **Key of Love Judy** könnyebből lesz, ha odaadjuk neki **Tom** képmását.
- **Titkos ajtók keresése:**

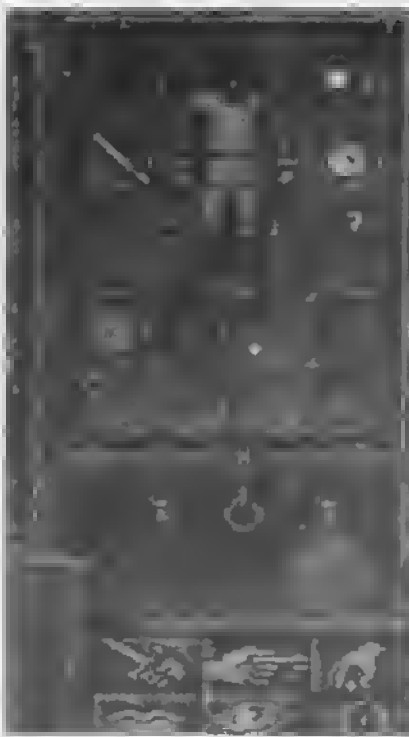
1. A tekep ajtónak kijelzi (az első néhány szinten, **Ill**, magas **saich** esetén);
2. Ott nézzünk körül, ahol mozgas közben elakadunk;
3. Ha valahol bizonytalan a tekepén a kontúr — nézzünk körül vagy menjünk a falnak (pl. 7. szint);
4. Ott is érdemes körülnézni, ahol gyakran nagy üres hely van a térképen;
5. Vigyázat, van csak az egyik irányból átjárható ajtó is!
- Végül egy új lefedezés: a 4. szinten *Radnick*-től NY-1 levő bajlengrészből 3 titkos ajtó is nyílik: egy az ÉNY-i sarokba, egy DNY-n van, egy pedig délen, az előzőtől K-re. A teremben van 23 coin, egy lajvédő, s egy folyosó végén egy massive ajtó + 2 kapcsoló. Itt állt meg a tudomány: az ajtót képtelenség kinyitni, pedig a lovagok infója szerint valahol erre kell lennie az aranypáncélknak. De hogy a... -ba lehet kinyitni azt az ajtót?
- Még valami: amikor *Murgot*-t kiszabadítjuk, szörén-szálán eltűnik 10 db kulcs, s e terelbilás is lecsökken. Ez most egyetlen egybeasés, programhiba, v sz\*\*\*\*\*s a köztitkőktől?
- **ZU** nine lehet, hogy van a többi **ULTIMA**-ban, de hogy ebben nincs, az biztos!
- Ha a tűzgyőlő és a villámot az ellenfel lejele irányozzuk, akkor nagyobb a hatás!

Huh! Ezt hívják hidegzuhanynak? Na mindegy, akkor most egy kicsit alaposabbak leszünk, meg ezzel a résszel egy kicsit több időt is foglalkoztunk.

## ULTIMA UNDERWOLDS II. (Labyrinth of Worlds)

A játékról annyit, hogy a grafika minden-keppen fejlettebb, több lázls van az animációban, nagyobb e játéktör (a két kis sarkány is fekerült e monitorról), a zene kb. ugyanolyan, több a játékból ottakt (csobb, csamm, nyamm, nyamm, hamm, loocs, paff). Az intro is sokkal szebb, kellemesebb animációkkal, viszont negy baja a játéknak, hogy beszélni ilyenkor nem beszél, csak e játék közben, mikor alszunk. Persze az igazat megvallva, nem is lenne annyival jobb, mert csak 1-2 személy szövepel az intro-ban/end-seq-ben, deakkorcsakazert. mert két megá még mindig kell neki, viszont óvakodjunk, men néha hajlamos a ki-tagylzásra, főleg **Genius Mouse Driver**-ek

- hatására (akár 9-es driver is lehet). Yonker érdekes dolgokat tapasztalhatunk:
- 1: Főszereplőnk elkezd hátrálni a futkerészni, s ha hirtelen nekimegy valaminek, az istennek se lesz hajlandó odébbmenni. Ez volt a leggyakoribb.
  - 2: Főszereplőnk önállósítja magát és otthoz felé roham, majd a többi ua., mint az egyes pontban. Ez igen ritka volt.
  - 3: Lépésnél meg-megáll egy pár pillanatra a játékok menete, ilyenkor a SOUND OFF és/vagy MUSIC OFF segíthet. Sűrűn megeshet.
  - 4: Végül csak kitér és azt írja ki, hogy valamilyen ERROR. Ez a legrosszabb, mert a többinél még ki lehet menteni, majd kilépünk/resztelezünk és visszahívjuk, szóval semmi veszteség, de itt a SAVE parancsra még csak azt kapjuk, hogy „BAD COMMAND OR FILE NAME”, persze Amiga esetében mást. Ezért érdemes csak kedvtelésből is sűrűn mentőgetni



A kezelést ugyan már a CoV Evkonyv '92-ben leadtuk, de azért van ami változott, főleg a rüna-kirakódsi. Vannak új szörnyek is, azt a részt is felújítottuk, mert Jóska bácsi nem tudta mit kezdni a HORDELING-ekkel. Szóval itt is lesz, de röviden, a 4 ikonról nem is szólunk. Nosza, rajta hát, gyérünk, tegyük meg amit kell, hamarjában, mert fogy a hely.

**KEZELÉS:** Ez egy nagy bekazdás leje, ami viszont nem elég feltűnő, próbáljuk meg inkább így: KEZELÉS: Jobb, mi?

## Mit láthatunk a képernyőn?

**FŐKÉPERNYŐ,** ami nagy és változik, itt jönnek a szörnyek, meg ide jön ki a párbeszéd ablak stb. Párbeszéd esetén felül megjelenik egy-egy kép (immáron jobban kinagyítva, részletesebben és szebben), mellettük 6-6 kis tányérka, mindegyikhez egy-egy gombocská. Ez a csare-rész, amit oda tesszünk a saját oldalunkra, s ha a gombot lenyomva piros lény gyullad ki mellette, akkor azt a beszélgetőpartnerünknek feltajánljuk, persze csak akkor, ha ilyen dolgokról van szó, tehát elhozzuk neki valami tárgyat, csare-borítani akarunk vele, esetleg lizálószközt kíván a másik.

Alatta egy kis **IRÁNYT** von, az északi irányt pirossal jelezve. Ha erre clickelünk infor-

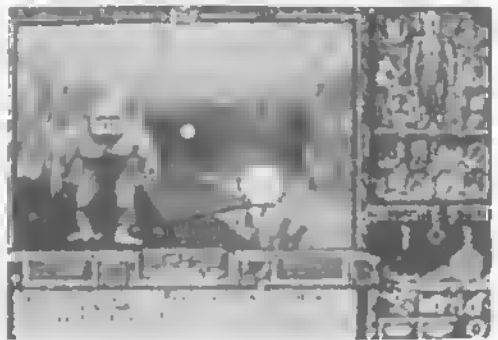
mációkat szolgált a napszakról, hasunk állapotáról (stuffed — full — wolf fed — fed — mildly hungry — hungry — very hungry — famined), éberségünkről (wide awake — tired), és ami még hasznos is, a világ nevét is kiírja, ahol vagyunk. Ezek alatt van egy kis **tekerés**, ahol megjegyzések, beszédnél választási lehetőségeink és párterünk választási lehetőségei. A két kis sárkány eltűnt, ami nem is nagy baj, lentről a megnézetnek titulált ligura pedig csak egy kicsit változott meg. A szerepe ugyanaz, az ellenfél hozzávetőleges energiaszintjét mutatja, a szemszínének változásával (zöld-sárga-piros).

A baloldaltól mindent elszedtek, s átpakoltak a két üvegcsé alá. A jobban a tárgylista, meg emberünk képe van. Az emberre a páncélokat tápakolhatjuk, mellette lévő 4-5 + 2 kicsi lyukba meg odavetél darabokat tehetünk (ne értsük felre, pl. a szobák kezünk mellé a legyvert, a másikba pajzsot vagy rúnaszáket, jobb vállunkra tegezt, a balra esetleg lámpást rögzíthetünk, a két kis csibe pedig 2 gyűrűt). A ligura előtt van még 8 másik lyukacska, oda egyéb cuccainkat tehetjük.

Ezek alatt van a két jól ismert palack, a piros a **VITALITY POINT**-unkat mutatja, illetve esetleges mérgeztségünk mértékét, a kék meg a manát. Rájuk-clickelve megtudhatjuk mennyi az aktuális pontszám, illetve ha zöld a piros, akkor lila a sárga és kerek a narancs. Bocss, szóval ha van bennünk egy kis rosszindulatú méreg, akkor annak mennyiségét is kábé megadja (**BARELY — MILDLY — BADLY — SERIOUSLY — CRITICALLY**). A legutoljára lévő 6 ikont most már nem írjuk le, azok olyan triviálisak.

**Lénc:** Ezt lenyomva előjönnek tulajdonságainkról az adatok. Név, kaszt: lásd a **CREATE CHARACTER**-nál, **LVL:** színi, **STR.** erő, **DEX:** ügyesség, **INT:** intelligencia, **VIT:** életerő, **MANA:** varázslatpont, **EXP:** tapasztalatpont. Bővebb magyarázatra esetleg az **EXP** szorul. Ha legyűrünk egy szörnyet, illetve ha megoldunk feladatot (itt csak nagy dolgokra kapunk), akkor bizonyos mennyiséggel megjutalmaznak. Egy **CAVEBAT** megölése kb. 1-2 **EXP**, de az egész játék végére el lehet érni olyan 13000-t. A képességeink növelése érdekében is hasznos lyuk gyűjténi, mert sok **EXP**-t kapunk egy **SKILL POINT**-ot is, amiről mindjárt szó lesz, hogy mi is az.

Alatta föl-le nyíllal mozgathatjuk a képességek listáját, ami egy kicsit megváltozott. A képesség neve mellett az arra használt **SKILL P.**-ből erődí ismeretünk mérete van megadva, maximálisan 30 lehet (de van olyan ismeret, amit nem is lehet növelni, a többit pedig emberek taníthatják). Ezek vannak:



**SKILL PTS** Bizonyos **EXP** megszerzése után kapunk valamennyi képességpontot is, amit egyes tanáriknál beoszthatunk valamilyen tanulmányra. Egy **SKP** elpazarlása 1-3 pontnyi növekedést ad, de később egyre valószínűbb, hogy csak egyet.

**ATTACK:** Milyen agresszív támadó va-

gyunk, mennyit sebzünk. Legjobb, ha 30-ra feleltesszük. Britanniában **Geoffrey** oktathat ilyenre.

**DEFENSE:** Mekkora részét tudod a támadásoknak kivédeni, 18 körül már elegendő lesz. Ennek is **Geoffrey** bácsi a tanítója.

**BAREHAND:** Pusztakézkel milyen pontosan és hatékonyan ütünk. Nincs sok értelme, bár igen gyors, de egy legyverttel jobbat üthetünk, **Master Syna** Britanniában és a Börtöntoronyban is ott tudja.

**SWORD, AXE, MACE, MISSILE:** Karddal, baltával, buzogánnyal, löveggyverrel milyen pontosan és hatékonyan ütünk. Megjegyzendő, hogy egyes kategóriába löbb fegyver is tartozik. Egyet favorizáljunk csak, de azt vigyük fel, **Master Syna**/Brit, a **Kiliorn** Erődí részeg majdnem-avatár a kerdő oktathat, **Dupre** **AXE** és **MACE**-ben jeleskedik és a **Pitz of Carnage**-ből harcosok, ha már tisztelnek minket, **MISSILE** oktatásra pedig keresve sem találhatnánk jobb embert, mint a jó öreg **Iolo**-t.

**MANA:** Mennyi varázslatpontot tud lárolni a testünk (ettől függ természetesen a **MANA POINT**-unk is, ami max kb. 90-100 lehet). Minden kasztnál melegen ajánlott 30 pont ráparazarlása, **Nystul**/Brit és **Altara**/Killern Erődí a jó tanára.

**LDRE:** Ezt is jó, ha 21-30-ra felvisszük, mert ezzel ismerhetjük csak fel a tárgyakat, varázselekeseket, varázslatokat és a legyverek varázsképpességét. **Kiliorn** Erődíben az öreg **Orgo**-tól vagy **Manovo**, Britanniában meg **Nelson**-tól tanulhatjuk.

**CASTING:** Varázslataink mennyire pontosan sűtjük el. Ha alacsony, gyakran előfordul, hogy **INCANTATION FAILED**, azaz nem jól csináltuk a varázslatot, sőt, legrosszabb esetben **THE SPELL BACKFIRES**, vagyis visszacsap, eltonítottuk és ráadásul elvesz egy csomó **VP**-t és **SP**-t. 23 elegendő szokott lenni a leg-hatékonyabb mágikához is. Ezt is ugyanaz tanítja, mint aki a **MANA**-t.

**TRAPS:** Csapdák felismerése és hatástalanítására jó. Csek ha nem mágikus rúnacsapdáról van szó, ilyen egy helyen volt ha jól emlékszünk, a Börtöntoronyban, a páncéltörőn. **Julia**, a kézműves taníthat minket erre is.

**SEARCH:** Az elrejtett dolgokat jelzi, amit szintén a sárgaruhas **Nelson** ismer. Nem szoktuk használni.

**TRACK:** 'F9'-cel kiírja, hogy milyen állatok vannak a közelben és marra, s ha elég magas még a számukát és esetleg a fajukat is. A britannal bezárt goblinok tudják, itt ott hasznosnak bizonyult.

**STEALTH:** Ez a lopakodás, azaz, hogy észreveszi-e a szörny érkezésünket. Mivel senktől sem tanulhatjuk, valószínű, hogy 0 marad, ha csak nem adtunk a karakter-szorkeszítésnél neki ilyet.

**REPAIR:** **Julia** ismeri. Megrongálódott tárgyainkat javíthatjuk ki, ha találunk egy üllöt. De van egy ugyanerre jó varázslat is, úgyhogy kívázi felesleges.

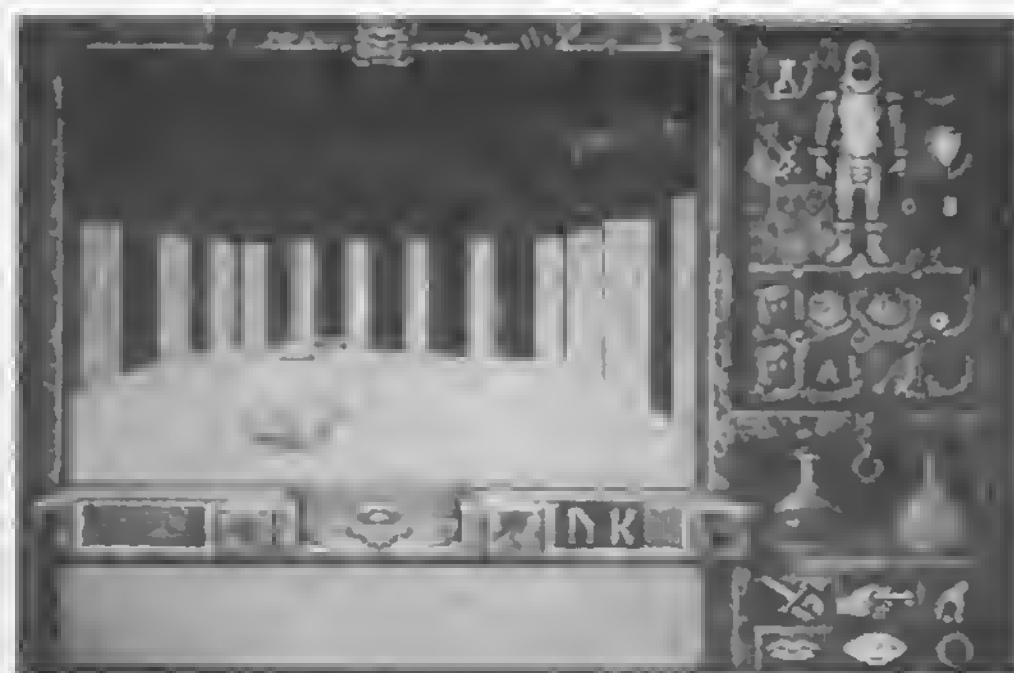
**CHARISMA:** **Lady Toril** és a gaz **Patterson** oktathat arra a képességre, hogy megnyitjuk az embereket és olcsóbban adják árult. Nem fontos.

**PICKLOCK:** Természetesen erre is **Julia** taníthat minket. Elég fontos, amíg a **CUDGEL OF ENTRY**-t be nem szerezzük.

**ACROBAT:** Ugrásunk mértékét belölyésolná, ha tudna valaki is minket ilyenre oktatni, csak kezdésnél lehet választani.

**APPRAISE:** Értékbecslés, hogy ne nagyon verhesseink minket át. Ha jól emlékszünk **Iolo** ismeri e tudás lentályah.

**SWIMMING:** Minót magasabb, annál hosszabb idő után leguunk csak a vízben sebződést kapni lulladozás miatt. Hát t-2-re azért tünőgöljük fel, mert gyakrabban legjuk a **WATER WALKING** varázslatot használni **Iolo** segíthet



Mozgásunkat itt is gyorsíthatjuk a 'SHIFT' lenyomásával vagy a 'DETAIL' levételével. Láva és víz itt is lesz, bár igen sokszor kell megfúrdoznunk benne. Titkos ajtókat itt rátartó jól ki lehet szűrni, ha egy gyanúsabb helyen levesszük LOW-ra a 'DETAIL'-t, mert mindig sötétebb is a rajtott ajtó rész, mint a többi. Majd egy szem-ikonnel megbizonyosodhatunk róla. A tárképet is klasszul fel lehet ilyenre használni, mivel ott is mindig kijelaz egy olyan jératot, amelyre menni lehetett volna. Később erre a CUDGEL OF ENTRY-re, ami a Pita of Carnage-i tónók klncsas-szobájába volt, igen nagy szükségünk lesz, mert nem minden ajtóhoz van kulcs (főleg Praecor Loth első szintjén, amikor tárkép-részeket kell megkeresni). Ezzel még a récsákat (portcull) is ki lehet nyitni, csak a ládákat nem. MASSIVE ajtókat csak ilyenrel vagy kulccsal lehet kinyitni, kétszárnyos ajtókat meg így sa, ott mindenképpen kell valami kar meghúzni vagy hasonlót. Egy OPEN varázslat is van gyaníthatólag, mert találhatunk egy ilyen nevű tükercset is, de sajnos a rúnái nem ismeretek. A harcól csak annyit, mert ezt a múltkor oléggé kibeszéltük, hogy utáshoz tartuk nyomva valahol a negyképernyőn a célkeresztet, mikor a kard-ikon lett kiválasztva, ilyenkor maglonditi a kezét (illatva löfegyvernél egy kicsit kell várni), majd ha zölden villog az Iránytűn a kis bigyo, akkor engedjük el a gombot, mert akkor tog a legnagyobb erővel csapni. Ez a felhúzási időtartam fegyvertől függ. Ha ijjal/nyilpuskával vagy perittyával akarunk lötni, akkor kell persze egy kis lövedék is, meg aztán azt is bele kell kalkulálni, hogy alacsonyabb MISSILE pont esetén nem mindig odavészli a tőtetet ohova kéne.

## A tárgyakról:

A tárgyaknak sajnos súlya van, ami meghatározza, hogy egyszerre max. hány dolog lehet nálunk. Ez a mindenkori arónktól függ. Kb. 55-60. Telén kiló. Sok felesleges dologtól kell már akkor megszabadulni, ha lemezpáncélokban szeretnénk járkalni, főleg a PLATE LEGGINGS a legnehezebb. Ha nem ismernénk fel egy tárgyat (omihoz mindenképpen kézbe kell venni és letenni egy üres lyukba), akkor csak körvonalakban lája le, pl. egy hellucináció üvegcsénél azt, hogy üvegose, egy pontosság számszerűjénél meg, hogy varázslatos számszerűj. Tárgeink állapotára sem ér odafigyelni, fegyver, páncél, értékes tárgy és kaja esetében. Ha egy tárgyat megse-

rült, azt vagy egy állón magas REPAIR ponttal vagy egy varázslattal javíthatunk ki. Üllőse javítás előtt kiírja, hogy jatanlegi javítási ismeretelnk birtokában mennyire lesz nehéz, majd megerőshást kér. Etel esetében állagát edja meg, majdnem friss-től (NEARLY FRESH) egészen a poshadtig (STALE), illetve hal esetében SMELLY — bűdös). Ékszeraink értékét jócskán lecsökkentheti, ha megsérültek, a legtöbbet a PERFECT ér, a legkevesebbet a DAMAGED. Drágakő esetében a FLAWLESS a legértékesebb, ilyenből csak egy van, Praecor Loth sirjában, a legtöbb az UNBLEMISHED, de találhatasz kevésbé értékes összakarcoltat is (annak az angol neve most speciel nem ugrik be) (Es még ti beszéltak tőkétetis leírásról? CoVboy). Vannak tárgytartó cuccok is, amik a 8 lyuk kibővítésében segítenek.

## Lássuk őket kategorizálva:

**Tárolók:** Ezek segítségével több dolog fér el emberünk nál, noha megterhelhetőségünk nem növevli, sőt a saját súlyával le is csökkenti. Egy nagyobb tartóba sokszor befér egy kisebb is, mint pl. zsákba a kulcskarika, erszény, tál, de ha nem muszáj, akkor ne használjunk felesleges tárolókat, már csak a cipet súly miatt se. Tőrekedjünk sok nagy tárolóra, pl 5 zsákra vagy hátizsákra, s az elagendő is lesz, esetleg oteleinto egy kulcskarika az áttekinthetőség kedvéért meg talán egy erszény vagy tegez.

- **Zsák, Hátizsák:** Ezekbe lehet a legtöbb cuccot pakolni. Ha tele van azokkal és a többi tartótárgynál is kiírja, hogy xx IS TOO FULL. Több hátizsákunk is lehet egyszerre.
- **Doboz:** Kevesebb fér bele, érdeme-sebb kicserélni zsákra vagy hátizsákra. Van egy speci darab is, amelyet kinyitva egy adag kajával találjuk magunkat szembe, ami kb. 10 tőttelig használható, azaz kevesebb lehet így benne, mintha simén betepokolnánk valamennyi kaját (ez a BOX OF CREATE FOOD).
- **Aranydoboz:** Ebben csak értékes cuccokat szoktak tárolni, meg a tartó maga is elég drága. Gyakorlati jelentősége számunkra csak esetleg az értéke lehet, de mivel jó nagy súlya van, jobb ha más értéket cipelünk helyette.
- **Kis arszény:** Ebben a drágakőveinknek lesz jó helye, bár kapacitása igen-csak gyenge. Moonstone-k, világító

gömbök és egyéb kerekded picli cuccok is beférnek. Ha olyat akarunk betetni, ami nem való oda, akkor THIS ITEM DOESN'T FIT-tel megakadályoz benn.

- **Kulcskarika:** Ez új, az egyben ilyen nem volt. Indokolt is a lét, mert jópár kulcsocskával fogunk összeakadni. Viszont amikor már meglesz a CUDGEL OF ENTRY akár el is dobhatjuk a kulcsokkal együtt.
- **Tegez:** Nyilvasszők, számszerű-tőttek és varázsvesszők tőthetők fel. Egyáltalán nem biztos, hogy kell lötegyvert használni a játék folyamán, nincs rá sok szükség.
- **Tál:** Pár darab kisebb meratő kaja vagy növény fér bele, de mivel itt még kukacpörköltet sem lehet főzni, mert a kukacból is csak vértőcsa marad, semmi hasznát nem láttuk.
- **Tükercsárta:** Varázstükercsek, a tükép és egyéb papírosok, üzenetek tárolója. Valódi haszna nem sok, mert mindgyikét lehet zsákba is pakolni, és akkor a tároló nem fogal el súlyt.

**Fényforrás.** Vátozik mindegyik fenyérőse és a felhasználás időtartama. Lehet varázslatokból is lötni őket, de csak igen magas mana esetén érdemes ilyenre pazarolni a varázslat-pontunkat. Meggyújtani oltani úgy lehet, hogy reclickelünk egyet vagy eldobjuk (pontosabban így csak oltani lehet). Égő pillécsot letenni sem lehet, szóval ha valamilyen otlévő égő dologt felvesszünk, azt visszatenni ugyanúgy nem tudjuk. Ha esetleg oltogott volna a fény és nem tudnánk pillanatilag pótolni, kapcsoljunk át LOW DETAIL-re, mert ott mindig is ad elég világosságot. THAT LIGHT IS ALREADY USED UP-ot mond, ha elhasználta az energiaforrását.

- **Gyertya:** Ez a leggyengébbben világító, de talán a leghosszabb ideig használható pilács. Allg ér valamivel többet, mint ha nem is lenne bekapcsolva. Nem tőthető újra természetesen.
- **Fáklya:** Ez már egész jól világít, viszont hamarabb is eg el. Akkor feny ad, mint az IN LOR. Ez sem utántöltő.
- **Viharlémpa:** Majdnem nappali fényt szolgáltató és fol is lehet tőtni kis olajos üvegcsékből.
- **Fénygömb:** Ez a vorz-os világban van, teljes nappali fényt ad, ám sajnos csak viszonylag rövid ideig. Vigyázzunk rá, mert törékány. Ugyanott ahol tel lehet őket venni, ott lehet utántőtni is. Két darab van belőle. Ennek megfelelője a VAS IN LOR.

**Fegyverek, varázslófegyverek:** Használatuk egyéntolmú, négyféle csoportba sorolhatók: kard-lőlők, balta/báro-lélők, buzogány/bunkó-lélők és löfegyverek. Vannak varázslatpluszok is, fokozat szerint jelölve a varázslat után. Ilyen varázslatok lehetnek:

**DAMAGE:** Ez főleg botáknál vagy bunkóknál, sebzést növel.

**ACCURACY:** Pontosság, az pedig kérdőnál/tőrnél van. Ha egy fegyver varázslatos, akkor lyet lathatunk sikeres tárgy-felismerés esetén: xx (tárgy neve) OF fokozat varázslat. A fokozatok sorrendben: MINOR, ADDITIONAL, MAJOR, GREAT, VERY GREAT, TREMENDOUS, UNSURPASSABLE. Azt jelenti, hogy csak a varázslat nevét írja róla, a fokozatot nem. Lehet, hogy fegyverünk el van látva kis drágakővel is az olján, az értéket igen csak megnöveli, s ilyenkor majdnem biztos, hogy mágikus a fegyver. Sérültségük szerint lehetnek: EXCELLENT — SERVICABLE — WORN — BADLY WORN és BROKEN ha már meg se javítható.



- **Kard; tör** — rövid kard — hosszú kard — pallos (azért is így nevezzük, még-he egyeseknek nem is tetszett, mert mi azt a kardot nevezzük pallosnak, ahol a markolatnál szélesebben indult a penga a kosár után) — foketo kard. Sebzésük egyenesen, sebességük fordítottan arányos. A foketokard sebez a legjobban a játék folyamán, hacsak nincs egy **UNSURPASSABLE DAMAGE**-es csatabárdunk. Van speciális verázslattal ellátott tör is, az egy drágakövös tör, ami nem sőrül, akár-hová is csapunk vele, s van hely, ahol csak ezzel lehet bejutni. Ilyenből 2 darab van. Ezeket **DAGGER OF UNSURP. TOUGHNESS**-nek hívják. Aztán találhatunk egy **LONGSWORD OF STONE** vagy mianevét, amely seb-zése mellett ráadásul még kővé is vál-tottatja az ellenfelet, de csak egy ideig. Sajnos csak túl későn lehetőséget fel, emi-kor már nem sok előnyt jelent.
- **Baťa**: kézi baťa — bárd — csatabárd. Mágikusakból csak a már felsoroltak vannak.
- **Bunkó/buzogány**: széges bunkó (**CUDGEL**) — könnyű buzogány — buzogány — nehéz buzogány. A sokat emlegetett **CUDGEL OF ENTRY** (beju-tás bunkója) is egy speciálisan elvár-zaolt bunkó (itt azt mondják állítólag ez volnék én — CoVboy), de van egy másik klassz tárgy is, a **MACE OF UN-DEAD BANE**, amely az élőholtakat ha-marjában lecsapja. Sajnos ezt csak az-után lehet megtalálni, mikor már szinte semmi szükségünk nem lesz rá (Pr. Loti sirja).
- **Ij**: Varázslatostá nem nagyon akad-lunk, eleinte hasznát vehetjük néha, de komolyabb szükségünk nem lesz rá.
- **Számszerij**: Van belőle egy mágikus is, **Pits of Carnage**-ben. Esetleg ott szorulhatunk rá néha, de enélkül is meg lehet csinálni a gémet.

**Páncélok, varázspáncélok**: Itt is van bőr-, lán-c- és lamazpáncélt, mindögyiknek egy-egy testrésztől vonatkozó része:

**Faj**: korona (**CROWN**), borsapka (**LEATHER CAP**), lánchígyó meg sisak (**HELM**). A legjobb a lánchígyósisak, esetleg a sisak.

**Melivári**: Bőr — láncling — lamazing, meg ami kell.

**Kéz**: kesztyű természetesen, bőrből, lán-cból és vaslemezekből. Van egy speciális kesztyű is, ami arra kell, hogy erőtereken belülre juthassunk, ez a **FRAZIUM GAUNTLETS**.

**Láb**: Csizmák széles választékban, amíg a készlet tart. Párosával találhatjuk őket, meg párosával is adja fel ránk.

**Comb/láb#2**: Ezek a lábvarók, a **LEGGINGS**-ek (Jézus Maris, csak nem egy újabb **LEGGINGS** klón — CoVboy). Van minden fajta.

**Pajzs**: Soroljuk ldo, Van kétféle is (korak és egy nagyobb) és kétféle tém (**BUCKLER** és **TOWER SHIELD**). Természetesen a lognohezebb a legjobb, itt mágikusaknál a **PROTECTION** (védelem) és a **TOUGHNESS** (szívósság). A **PROTEC-TION**-nál főleg minket véd, míg a **TOUGHNESS** a sérüléstől védi a pán-cólt. A tokozatok itt is megvannak.

**Gyűrűk**: Ilyenből sajnos nem sok értelme-set találhatunk a programban, de van azért:

**PROTECTION** — védelem, mint a pán-céloknál.

**PROT. FROM MISSILES** — Nyilvesszők, számszerij töltetek lepatogzanak ró-lunk.

**PROT FROM POISON** — Nem engodi, hogy megmérgezzanak.

**GUARDIAN SIGNET RING** — Az Őrző pecsétgyűrűje. Ha más Őrző-hívó előtt

lelőünk egy ember majd **ELVESSZÜK** a gyűrűjét, akkor a többiek is meg-támadnak minket mindenképpen. Itt a **Killorn Erőd**-i testőrségi kapitányra gondoltunk, mert más esetben így is, úgy is megtámadnak minket. Sok ilyen van Pr. Loti kerekombáiban is, és ha rajtunk van ez, akkor mint közéjük ter-tőzőnek ismernek fel minket az Őrző-hívók.

**Kaja, pta** (nem varázs): Sokfajta van, mint pl. pattogatott kukorica, huzi (sonka, ka-rajos botra tűzött), alma, hal, kenyér, sü-temény, árpaser, ber. A leginkább a huzi, de szerintünk a legjobb a sor és a ber. Csak gratulálni tudunk a programo-zóknak, hogy viszonylag élethűen a ré-szogságot itt is bakodolták (Ezek már megint őszakevarik a játékot a HO-val — CoVboy). Eleinte semmi, majd a harmadik üvegél egy kicsit elkezd forogni a világ, a negyediknél már nem is kicsit, az ötödiknél meg már jóízű álomba merülhetünk, még akkor is, ha veszélyes szörnyek járnak erről, vagy épp vízen/lávon járkálunk. Mivel olyan varázslatot is találunk majd, ami elver az éhséget (viszont olyan nincs, amivel jól be lehetne rugni), később egykükre sem lesz majd szükségünk. Van még üveg víz is, amiből 10 üvegnyi kell a Killorn-i kék-tel-kovórónak, hogy tűzállás varázslatát alkészíthesse.

**Értékek**: A múltkor rosszul írtuk, a koronát nem fogadják el általában fizetőszköz-ként. Itt a pénznek nagyobb a szerepe, de minden érme arany, és nincs külön **GOLD PIECE**. A legnagyobb pénzfo-gyasztó a Killorn-i mágus-árus, de a Börtenteronyban is szükség lehet a pénzre, hogy megvesztogessük a goblin öröket. Ezenkívül természetesen csere-re is jók. Drágaköböl igen sokféle lehet, nemcsak a szokásos rubint, zatir, smaragd, de kis kék kővek, nagy kék kővek, fekete gyöngyök (egy ilyen másra is kell majd, mint csere-beréte). **GOBLET**-eket is találhatunk még.

**Varázslatok**: Nagyobb szerephez jutnak, mint az előző részben. Legfőbb forrá-sunk a Killorn-i bolos mágus lehet, ő majdnem minden pellen-t meg tud sze-rezni. Elég drágák az áruik. Van: **POTION OF LESSER HEAL**: Kis gyógyí-tás;

**HEAL**: Nagyobb gyógyítás;

**GREATER HEAL**: Maxra felgyógyít;

A gyógyítók mindig sörgák;

**OF POISON**: Ez megmárgoz;

**HALLUCINATION**: Csek megszedü-lünk tőle; Ezek zöldek,

**OF THICK SKIN**: Védőlelem,

**IRON FLESH**: Nagy védőlelem, meg egy-szor kell a végén is;

**MISS PROT**: Mint a gyűrűnél;

**FLAME PROOF**: Nagyon fontos, tűzálló-vá tesz egy bizonyos ideig.

**INVISIBILITY**: Láthatatlanságot biztosít Ezek mind lilák.

**DISPEL HUNGER**: WELL FED leszünk;

**OF CURE POISON**: Kiszedi a mérget belől, ez piros.

**OF BASILISK OIL**: Szerpe speciális, át-látszó.

**OF MANA BOOST**: Menád növeli (nem csökkenti, mint ahogy a múltkor írtuk);

**OF RESTORE MANA**: Maxra dobja a manánkat.

**Varázsvesszők**: Jó sokféle lehet, mind-ögyikben meghatározott mennyiségű töl-tet van, amit vagy a kereskedő-mágusnál vagy egy varázslat segítségével szépen visszatölthetünk. Azonban 10-20 töl-tet után már nagyon veszélyes új adagot belorekni, könnyen felrobbanhat. Ha nula-ra lecsökkent a töltetek száma, akkor egy utolsó plusz lövést ad még, de ekkor a pálcá el is törik, s használhatatlan lesz. Ezért érdemes 0 töltet esetén inkább el-

tenni a táská mélyére, míg nem jutunk olyan helyzetbe, hogy letákolhatunk. Igen sokféle van, de nemcsak vessző, hanem jogar is lehet varázslatos, amibe több is fér és 0 töltet hatására csak magi-áját veszti el, de nem törik, s mivel a jo-gart még be is válthatjuk, mint tizetősé-s-közt, így duplapluszjő.

• **OF DEADLY SEEKER**: Ez egy kis kel-letlen energiatöltetű lő ki, amely cáikövető és ha nem egy ellentélre irá-nyítottuk, akkor megkeresi a legköze-lebbt és belécsap. Megélni nem szok-ta, de legalább az felindul, megkeres minket és támad.

• **OF MAGIC ARROW**: Ez is kevéstét sa-bez csak, van varázslatban is.

• **OF ACID SPLIT**: Ekkor egy acíd sa-vat kőp a célpontra, mintha **ACID SLUG** lennénk, csak erősebbet sebez rajta.

• **OF LIGHTNING**: Mint a varázslat. Zzzz, Villám. Jót sebez.

• **OF FIREBALL**: Ez meg a kedvenc. Ajánlott jól feltölteni.

• **OF FROST**: Ez is hasznos, és több szomty ellen is jó varázslat.

• **OF PARALYZE**: Szében lebénítja el-lenlölünk egy időre, ekkor szürkővé válik. Nagyon hasznos sok ellentéllel szemben.

• **OF DETECT TRAP**: Mint neve is mu-tatja, ez a csapdákat jelzi ki, ha egy tárgyra ráclékelünk vele.

• **OF IDENTIFY ITEM**: Nagyon hasznos, és tőteg olcsóbb, mint mindent azzal a smucig varázslóval azonosítani

• **OF REPAIR**: Ez meg javít cuccaink állapotán.

• **MANA BOOST**: Mint az hai esatében. Van még jópár más is, de azok nem na-gyon méltók még az említésre sem

**Varázstakercsek**: Nem sok hasznuk lesz a játék folyamán. Majdnem minden varáza-tat megtalálható ilyen formában is, de csak a fontosabbakat és egyediakat em-lítjük meg, amelyeket esetleg varázsolni se lehet.

• **OPEN**: Kinyit egy tetszés szerinti ajtó. Praecor Loti előtt lehet beszerezni.

• **TREMOR**: Van ilyen varázslat is, de mivel azt csak **VAS** rúna birtokában tudjuk elől, érdemes megtartani.

• **REVEAL**: Mágikusan otrejtett tatekat fod tot. Egy darab van, egy lies tetemé-nél találhatjuk, miután legyőztük. Azt ott is kell elhasználni a megtalálás színhelyén.

• **PORTAL**: Erre is szükség tesz a végig-vitelhez. Teleportál a legközelebbi holdkőhöz, de nem kell a varázslathoz megérteni egy másikat (nem úgy, mint a **GATE TR.** tal).

• **FLYING**: Na, ez a legfontosabb. Ebből csak egy van sajnos, az áteri mözők-ben, a kék szekasznál az az angot nem beszélő varázsló adja, ha adtunk neki 2 friss szamogtyót.

## Egyéb kellékek:

**Csákány**: Egyszer szükségünk lesz rá, de csak a végfaló. A britanniai foggyver-temben lehetősé pár. A nagy sziklakat ap-ritja fel

**Olajos flaska**: Ez a már említett lömpalet-től is komó.

**Pecabot**: Itt is lehet vizekben halakra va-dészni. Sok ilyen van a brit goblinoknál.

**Álkuica**: Ugyan nem az a neve pontosan angolul, de hagyjuk, mert nem lehet mással összekeverni (ugyanis az **SKELETON KEY** lenne, de ez **LOCK PICKER**). Ugy 10-20 van összesen belő-le, de lehet vásárolni is. Négy-öt darab-nál többet nem nagyon érdemes cipelni.

**Rúnakövek**: Ezeket mindig pakoljuk be a **REL** rúnával jött rúnaszakunkba. Na-gyon fontos, hogy megszerazzuk a **VAS** rúnát. Legalábbis nagyon hasznos len-ne, persze a többi is. Nekünk csak a



**TYM** rúna nem lett meg. Bővebben a varázslatoknál.

**Rúnaszák:** Feltétlenül szükséges a varázsláshoz.

**Térkép (saját):** Ebből egy van, nagyon vigyázzunk rá. Itt is mindig jegyzet a változást.

**Térkép (nyolcad):** Ilyenekből kell összerakni a Pr. Loth-i útvesztő térképét.

**Kövek:** Van síma parittyatátekék, ez a **SLING STONE**, meg azíne alapján háramléle: fekete, fehér és szürke. A szürke a talaridoknál van, a másik kettő pedig az alsó sorú Itoll játékaának alapját képezi. A szürke is annak a trélnak kell.

**Curios Implantant, spacial objects:** Meg ezekhez hasonló bizarr tárgyak sora van talaridoknál. Amelyekre szükségünk lesz, azt majd att elmondjuk.

**Hálózsák:** Mint a műtör, elváshaz kell.

**Zsebkönyv:** A 3. szintű tolvajnál van, ő vette el mag a játék kezdete előtt. Perce pontosan megmondja a játékbeli időt, ami az elváson kívül ugyanúgy telik, mint itt.

**Fű, növény, bogók, gomba:** A gomba nem sok jól lesz nekünk, a növények, lű, bogók pedig valamennyire hasznosak. A **LEECHES** itt is megvan, a szepora is maradt, azaz mérgező + egy kevés VP eltávolítása (mondjuk az nem lű, hanem piócó, de most hova tegyük?).

**Farúd (POLE):** Távolról kapcsolókat nyomkodhatunk vele. Ha megesszünk egy **MEAT-ON-A-STICK**-et, a hus után is marad egy **POLE**-nek jó fadarab.

**LUMP OF WAX:** Ez a méz elfogyasztása során megmaradt viaszcaomót jelenti. Semmi haszna.

**Csant:** Ennek se lesz jelentősége. Ez a maradék a csontkából.

**Faketa tojás (BLACK EGG):** Egy darabra szükségünk lesz majd Altaránál, mellesleg a **DREAD SPIDER** térszkekben található, s ha egy ilyen elveszünk, azok támadnak.

**Haldok:** Egy ilyenre mindenképpen szükségünk lesz. Sőt, kettőre, de csak a legvégén. Csak egy legyen nálunk! Teleportálókra jó.

Ennyit a tárgyakról.

**Szörnyek, s kevésbé azok:**

Itt a hozzánk viszonyulásuk a **FRIENDLY** — **PEACEFUL** — **UPSET** — **HOSTILE** fokozatokban nyitvánul meg. Csak **UPSET** alatt lehet velük barátkozni, de néha egy **UPSET** is szóbaáll velünk. **HOSTILE**

meg esetleg csak egy kis rízsálásért, mielőtt nekünk támadna.

**BAT, CAVE:** Rappant kánnnyú ellentél. Egy-két csapás és miénk is lehet a leöléséért járó 1 EXP. A nagy barlangokban állandóan jön utánpótlásuk. Amúgy gyakori, s nem is támad mindig. Rappant jól néz ki, hogy mikor leesapjuk, úgy ég el. Fekete azínú.

**BAT, VAMPIRE:** Mint az előbbi, vörösés árnyalatokban. Nehezebb ellentél, kova-sebb van belőle, és mindig támad.

**DEMON, IMP:** Kiderült a **UW2** folyamán, hogy ez egy alfaja a démanoknak. Repülő kis záldos ördög. Nem lenne nagy ellentél csak sajnos **MAGIC ARROW**-kal állandóan zargatnak minket. Az éteri mezők tele vannak velük.

**DEMON, OESPOILER:** Ez egy zöld, kéláb-bonjáró kreatúra. A nagyobb démanak közül a leggyengébb. Erősen mérgező és savat is kápkód a távolba. Az éteri mezőkön van belőle 5-6, meg máshol egy pár.

**DEMON, HORDLING:** Ez már kellemetlen. Píros ruhás, amúgy olyan mint a **DE-SPILDER**. Mérgezőni ugyan nem mérgező, de csapása veszélyesen nagyot sebez. Több helyen is van. Ezek a pokal katanál (idézet volt a játékból).

**DEMON, OESTROYER:** Ime, a játék talán legnehezebb ellentele (a harmadik lics talán azért erősebb). Hátrstennak csak egy van belőle, az éteri mezők pírás út-vonalának legvégén. Speciális támadása egy tűzlabda vagy tűzszél.

**EYEzerűség:** A fene se tudja ennek a nevét, de az éterben rengeteg ilyen van, meg kettő **Killorn** várában. Két szem, pár csap egy lebegő agyon. A szemek szikráznak mikor támad. Ekkor illa villanást kaphatunk, ami azt jelenti, hogy sebződünk vagy elmaszatolódik a kép, mint egy **HALLUCINATION** itálnál, esetleg a lálómezőnk emelkedik/süllyed.

**FIRE ELEMENTAL:** Tűzszéllel csapkodó, roppant átvész lörömés. Csak láva közelében botalhatunk ilyenbe. Veszélyes, főleg ha tával van.

**GAZER:** Két koram, egy nagy szem és villámok azár felénk. Előg cikks, de ez is csak távairól. Ha közel korálunk hazzá, azínfa már nyert ügyünk van.

**GHOST:** Élőholt lörmeztesen. Kicsit átlátzó, világ a szeme ha támad. Egy 5. szintűnek már le kell gyűrnie.

**GHOST, DIRE:** Mint az előző egy sötétebb és nehezebb kválitban.

**GOLEM, EARTH:** Párosával veszélyes. Na-

gyon rossz, ha megüt. **GOLEM, ICE:** Ez a leggyengébb gölömftajta, de boszolni és gondolkodni is tud. Átlátszó.

**GOLEM, METAL:** A legnehezebb mind. Egyik gölöm kázul. Nem egy jó érzés elviseini, ha megüt.

**GUARD:** Sárga vagy zöld ruhás, attól lúgg hol van. Killorn Erődben sárgák, Britanniában zöldek.

**HAUNT:** Egy kis pírosas, nagyon kamony élőholt.

**HEADLESS:** Ez is nagyon gyakori, 5 szintnél előbb ne nagyon kössünk bele, ha többen vannak. Tizenötödik szinten már csak egy-két kardcsapás.

**HUMAN:** Ha férfi, akkor egy sárgásbarna kötényű, fekete hajú embert látunk. Nincs fegyvere, csak az ákle. Nem nagy feladat legyűrni. Női párjából csak kettő van, akiknek nevük is adatott, **Nanna** és **Nell** vagy **Mall** vagy valami hasonló.

**ICECAT:** Ez a jégberlangos világban található cica gyengébb, mint a trilkhun roka-na.

**LURKER:** Itt is megvan ez a víziszárny **WATER WALK**-kal eredményesebb ellen-harcolni. Nem nagy talat.

**LURKER, DEEP:** Ez mocsaras helyeken fordul elő, ahol esetleg száraz labbal is megküzdhetünk ellene (viszonylag száraz labbal). Pontosabban nem a lábunkkal fogjuk rugdosni, csak annyit, hogy nem kell a víz alá menni.

**LYCH, MAGE:** Ezek a licsok a legnehezebb ellenfelek közé tartoznak. Itt tényleg Y-nal írják, melőlét valaki kötelekni kezdene. Ez a fajta csak távolról veszélyes annyira, mert azekák szerint tüzet szel-lent, de azért közelről sem logjuk egyha-mar levérni 12. szint alatt. Mindig repulni szokott ilyenből 2-3 is van!

**LYCH, THIEF:** Gyengébb, mint a tábbi, de ezt is marha sokszor kell megcsapkodni. Márgezett karddal harsol, de csak haszúkardja van. Egy egész darabot találhatunk, mint az első a Hármasból.

**LYCH, FIGHTER:** Ebből is csak egy van, viszont szerintünk ez a legnehezebb, mert olyan jókat belánk tud útni mágikus feketekardjával, hogy az mindig csak jötelek, ezankivül kínosan pantes is.

**MAGE:** Nem sokszor **KELL** velük megküzdni, de azért lehet. Távalról villámmal, **MAGIC ARROW**-val vagy tűzlabdával támad, attól függően, hogy milyen rúnái vannak. Mitán legyőztük, a felhasználó rúnáit is felvehetjük.

**MONGBAT:** Egy nagyon gyakori akadé-kaskodó szárnyas majom. Nem igazán ellentél, de idegesítő, mert gyors.

**MYSTIC CLOUD:** Egyszer jöhet elő. Kicsit calklandoz, amikor benne vagyunk, de más bajunk nem lett még tőle.

**RAT, GIANT TAN, GRAY:** A szürke veszélyesebb, de egyik sem valami nagy valami. Ja, patkányok. Az első asszelőző-ünk is egy ilyenről lesz.

**REAPER:** Faszárú rosszember. Jó nehez ellentél, nagy csapásokkal baldogíthat minket.

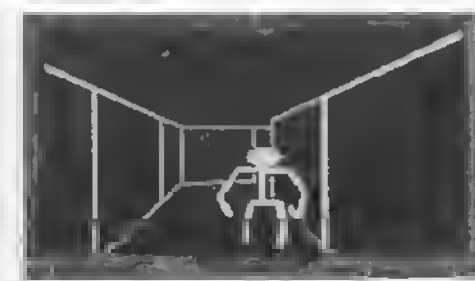
**REAPER, DIRE:** Na, ez is aztán egy kellemetlen lag, viszont csak egy ilyen van. Kicsit erősebb, mint a **REAPER**, azonkívül távalról egy-egy jó kis villámmal is megkenhet minket. Nagy látvány mikor szétverjük, a darabjai elkezdenek füstölögni.

**WORM, ROT:** Talán a leggyengébb ellentél. Csak harap. Ha sok van belőle meg az se nagy baj, alacsonyabb szinten sem.

**WORM, BLOOD:** Ez zöld és sajnos harapósn mérgező. Nehezebb ellentél, mint a **ROT**.

**WORM, ICE:** A legnehezebb teregfa. Ez, mint az **ICECAT** is, csak a joges barlangokban található.

**SKELETON:** Ellentétben az első résszel, it nem haszúkarddal, hanem egy darab lábszárcsonttal támad.



nyomjuk meg (persze a rúnaszák kinyitása után), majd a baloldalon megjelenő kis ablakocskára clickeljük vagy 'F8' a varázslat elcsütéséhez. Az alul lévő kis zsákra kocskára mutató gomb a varázslat törlésére jó. NB: Britanniában VAS-t használó mágákat meg egy pár másikat nem lehet ellőni, mert az obszidián leárnyékolja a nagy varázslatokat. Még mindig 8 körre van osztva, de sajnos az újak nagy részéről nem tudjuk, hogy hova tartoznak. Itt tippre hagyatkozunk. Ha egy varázslat aktív, azt jobb oldalon látjuk. Itt a kis kápré clickelva tudhatjuk meg erősségét is (moddlig tart: STABLE, UNSTABLE, NEARLY DONE).

### 1. KÖR

**CREATE FOOD — IN MANI YLEM:** Kaja-készítés (ami előttünk jelenik meg).  
**LESSER HEAL — IN BET MANI (18M):** Pár HP gyógyulást eredményez.  
**LIGHT — IN LOR:** Fényalénynel megfelelő világosságot ad.  
**RESIST BLOW — BET IN SANCT:** Fajpajzs-jelű pite védelem.  
**LOCATE — BET WIS EX:** Hogy mire jó azt csak a neve alapján táfalgathatjuk, valami tárgyat kereshet meg nekünk, vagy az irányát mutathatja.

### 2. KÖR

**INFRAVISION — OUAS LOR:** Fakete-fahér, de sötétben messzöb látást ad.  
**MAGIC ARROW — ORT JUX:** Kis ülés. Két és gyengus.  
**TELEKINESIS — ORT POR YLEM:** Minden tárgyat felvehetünk, amit látunk. Magas CASTING kell hozzá.  
**BOUNCING — UUS DES POR:** Feltűj a varázslat és jót fogunk patogni, magasabbról esve is (hacsak nem vízre esünk). Egy kis lufi fanggal nagyon hasznos lehet.  
**VALOR — OUAS AN CORP:** Egy amolyan áldást ad ránk, ideiglenesen megnövelve erőnket és harci kedvünket.

### 3. KÖR

**HEAL — IN MANI —** Ez már jól gyógyít.  
**FIREBALL — POR FLAM:** Jót sebez itt is. Ugye nem baj, ha a nevet már nem írjuk le magyarul?  
**DAYLIGHT — VAS LOR:** Teljes nappal fényben járhat alánk a világ csodálatos bonyolultsága.  
**THICK SKIN — IN SANCT:** Egy jobb pejzs jelzi és jobb a védelme is, mint a RESIST BLOW-nek.  
**REPEL UNDEAD — AN KAL CORP:** Elmenekülnek egy irányba a sétáló halottak. Lych-okra alóggé valószínűtlen, hogy hatna, bár mi nem próbáltuk.  
**LEAP — UUS POR:** Ezzel sokkal hosszabbakat tudunk ugrani és sokkal magasabbra. Igen sokszor lesz rá szükség.  
**WATER WALKING:** gal kombinálva.  
**SPEED — REL TYM POR:** Gyorsít, szorítunk a mozgásunkon.  
**REPAIR — REL SANCT YLEM:** Feljavít EXCELLENT-re egy cuccot. Igen usofut.

### 4. KÖR

**WATER WALKING — YLEM POR:** Sokszor lesz rá szükségünk. Made in Názáret.  
**DISPEL MAGIC — AN JUX ORT:** Az akadékoskodó (lángoló) rúnákat hatástalaníthatja. Így a TYM rúnába belefutva nem fogunk megbénulni. Figyelem! Nem a zsákba való rúnákra hat, hanem a levegőben lobogókra.  
**FROST — IN AN FLAM:** Mint a FROST vessző. Elénk egy mező hópelyhet varázsol, és sobzi, aki ott van.  
**DISPEL HUNGER — OUAS MANI YLEM:** Tekintet nélkül arra, hogy mennyire vagyunk éhesek, jóllakottak (WELL FED) leszünk.

### 5. KÖR

**LIGHTNING — ORT GRAY:** Elektromos ki-  
 vezetés. Jó.  
**PARALYZE — AN KAL POR:** Lehenit egy csapat ellonfelet egy időre.

### 6. KÖR

**FLAME WIND — FLAM HUR:** Hatalmas tü-  
 zes szel. Magas CASTING kell hozzá, de megéri, mert hasznos.

### 7. KÖR

**CHAIN BOLT — VAS ORT GRAY:** A leg-  
 jobb lámadóvarázslat. Szinte mindenkire hat, aki előttünk van. Villám-csomag.  
**GATE TRAVEL — VAS REL POR:** Egy holdkőre ráclickelve elvisz a legközelebbi-  
 bbe.  
**ENHANCEMENT — VAS ORT YLEM:** Ez roppant hasznos. Varázsvesszőknél 5 vagy mennyi töltetet beletuszkol még, páncéloznál, legyvereknél pedig ad nekik valamilyen varázstulajdonságot, vagy növeli a tulajdonságának fokozatát. **UN-SURPASSABLE-ig.** Többször is lehet egy tárgyra rásütni, de egy dolognak csak egy mágikus plusza lehet, s ha van már neki akármilyen speciális, pl. **RING OF POISON PROT,** akkor nem fog mon-  
 ni.

### 8. KÖR

**SUMMON — ???:** Ennek előidézése pil-  
 lanatnyilag nem jut eszünkbe, de van egy pentagrammas szoba (gyertyákkal meg minden), ahol ezt előlve egy **HORD-  
 LING** kerül alénk és hupp-hopp nekünk támad. Bár az a varázs lehet, hogy nem pont ez, de a feno se tudja pontosan.  
**TIME STOP — AN TYM:** Egy időre tofa-  
 gasztana mindent, ha lenne TYM rú-  
 nánk.  
**TREMOR — VAS POR YLEM:** Ja, ez lehet, hogy jobban sebez, mind a **CHAIN BOLT,** de az biztos, hogy sokkal na-  
 gyobb területre hat. Viszont mindenhová nagy sziklák fognak hullani, úgyhogy nem árt egy csákány sem

### Billeentyűk

Na, ez lesz az utolsó, aztán jön a játék!

'W','A','D','X' — Mozgás/úszás;  
 'Z','C' — Csuszbanas balra/jobbra;  
 'R','F' — Repülés fel/le (csak **FLYING** köz-  
 ben);  
 '1','3' — Nézet fel/fel;  
 '2' — Nézet középre;  
 'ALT+O' — Kimeni egy képet, de Intro  
 alatt nem (GIF);  
 'ALT+X' — Kilép;  
 'F1'-'F6' — Ikonok aktivizálása gombokkal;  
 'F7' — Tulajdonságlista/tárgylistá váltás;  
 'F8' — A baloldali lukban lévő varázslat et-  
 sütése;  
 'F9' — Nyomórésés;  
 'F10' — Zzzzzz....;

### A JÁTÉK

Ott tartottunk, hogy *Lord British* elküldte nekünk levelét, melyben meginvitál a bulira. Rögtön be is ugrottunk a legközelebbi kék dímenziókapuba, hogy ott is terejünk. Nagyon jó volt este a buli, csak sajnos a túljátékban nem nagyon tudtunk gyönyör-  
 kodni, hiszen olyan későn volt már és ad-  
 digra az annyi üres pohár látványa legyőzte örökké velünk tartó óberségünket, szóval zzz volt, de mikor a hajnal hasadt...

Sajnos ez a fekete kő, ami most mindenkit benn tart a várban, nem ígér sommi kelto-  
 meset, jobb lenne, ha megszabadnánk tőle a várat. Emögött ki más, mint az Orzó áll, aki így szeretné Britanniá szívét kivag-

**SLUG, ACID:** Gyenge, savat köpökdő mez-  
 telencsigatruyl-féleség.

**SLUG, FLESH:** Mint feljebb, csak ez még  
 savat sem tud köpni.

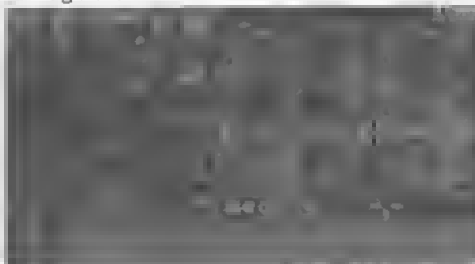
**SOLDIER:** Nehezebb, mint egy ór. Ez csak  
 Killorn Erődben van a végefelé, illetve a  
 legvégén átözönlik pár Britanniába.  
 Amúgy ugyanúgy néz ki, mint egy ór,  
 csak a szemükön sogsógóval vagy bo-  
 szelgetéssel lehet megkülönböztetni a  
 másiktól.

**SPIDER, DREAD:** Közepesnél egy kicsit  
 könnyebb, szürkés, közepesen mérgező  
 izotlábú pók.

**SPIDER, WOLF:** Mint lentebb, egy vörös  
 és picit nehezebb kivitelben.

**TALORID:** Egy különleges intelligens lény,  
 kis piros mágával a közepén. Támadni  
 elég gyorsan, de gyengén tud. Csak egy  
 ilyen kell megölnünk.

**TRILKHUN:** Húztorma állat. Killorn Erő-  
 dben, de kiderül, hogy tudnak beszélgetni  
 velünk telapatikusan, amiről a killorniak  
 nem tudhatnak. Nem muszáj egyet sem  
 megölni.



**TROLL, GREAT:** Kettő darab van, mind-  
 egyik roppant hasznos lehet nekünk. Az  
 egyik, amelyik a Börtöntoronyban van,  
 pusztakezes harcot is taníthat nekünk, itt  
 csak jók.

**VORZ:** Eleinta csupa békés szándékú vorz-  
 zal fogunk a talorid világban találkozni,  
 de egy bizonyos tört után mindegyik tá-  
 madni fog. Háromszemű, csápas, léva-  
 nyelvű allenfél, gyorsan támad, viszony-  
 lag könnyen leűthető. Nagyon ritkán  
 morgozni is szokott. A 2. szinten Talorid-  
 ban okozhatnak csak gondot, amikor na-  
 gyon nagy számban jönnek.

**WARRIOR:** Harcosok, *Pita of Carnage*-  
 ben Jópár llyennel meg kell küzdenünk,  
 amíg el nem ismernek minket. Ha sokan  
 vannak, bajos lehet az ügy.

**WISP:** Ebben a részben nem lehet megta-  
 madni, de hasznos információt szolgáltat  
 az az egy is, ami az éteri mezőben van.

**YETI.** Ha sokan vannak, nahezok. Ugye néz-  
 nek ki, mint a tiolok, csak fehérek és tá-  
 volról jól meghégoalyéznak bennünket,  
 amiben csak az a gond, hogy kisebb ré-  
 sze csak hó, a nagyobb kókomény jég,  
 és így majdnem olyan, minthe peritnyával  
 találak volna ot. Csak az ICE CAVERNS-  
 ben.

### Varázslás:

Jé pár varázslat eltűnt, meg lett néhány új  
 is, sőt újabban vannak megkötések is,  
 hogy melyik varázslatot melyik világban  
 nem használhatjuk. Eltűnt két rúna is, a ZU  
 meg a XEN. A XEN helyett általában lehet  
 használni a KAL-t. Más változás a rúnák  
 értelmezésében véve nem történt. Most is úgy  
 kell, hogy a varázslat rúnáit szép sorban

ni, hogy emberei a leghemorrhagikusabb győzedelmekedhosszanak. Kezdjük el.

A szobánkban vagyunk, pakoljunk fel mindent, s lesz köztük egy kis neto is, hogy *Lord British* azonnal létni akar minket. Nyissuk ki a titkosajtót, ami odabent van, menjünk át rajta, ott is vagyunk fel minden hulladékot.



Ha kimentünk keressük a tronszobát, ahol *Lord British* van. (B-val van jelölve) Elmondja, hogy ba lettünk zárva. A duma közben megjelenik az Örö is, aki larmészatosan az ámulóknak manekvést ajánl fel. Ne dőlünk be neki, de sajnos nem is lehet, *Lord British* megbizsa *Mirandé*-t a vár közelésének ügyével, menjünk mindig őhozzá, ha valami újat megtudunk. Ezután már a többiekkel is szóba lehet állni. Az örökkel nem érdemes beszélgetni, de a többivel igen. *Dupre* elmondja, hogy jobb lenne, ha először megvizsgálánánk a pincét meg az alagsort. Sok járál többszáz éves is lehet már. Majd ad egy kulcsot. Mindegyik emberrel lehet beszélni, eleinte egy kicsit vigyázzunk *Nariná*-val, a vén felmosó-íonggyel, aki mindig ezzel pompog, hogy mi a fonét is csinálunk mi, mert ők szolgák csak dolgoznak, dolgoznak, satöbbi. Ha rosszat szólnak, még egy ideig *UPSET* is lesz. Jobb lenne, ha valamilyen rendszert tartanánk, mert így túl hosszú ideig tartana.

Most gyorsan leírjuk a játék megoldásának menetét, majd részletezzük helyileg, személyenként mag ilyasmí. Össze kell szednünk nyolc kis darabot az obszidiánból, mindegyik más és más alakú. Egy darab egy világban van, kivétel *Britannia*, ahol az ótódik szinten van egy nagyobb, ami a dimenziókapu és minden oldala egy-egy világba visz el minket, de csak akkor, ha az alapszíntől különbözik, tehát egy picit világosabb (ez csak egy ideig ilyen) vagy nagyon világoskék, ami maradó és úgy érhető el, hogy *Nystul*-lel felmelegítjük (szóval *Nystul* melegíti fel nekünk, valamilyen mágiaval). Utána pedig *USE*-oljuk a nagy teleport-gemant. Ilyenkor mindig kis föld-rongés, hullámváz meg kő-repedezés is szokott lenni.

A Börtöntoronyban menjünk fel a trollig, legyen hozzá kedvesek, szabadítsuk ki, s mondjuk meg neki, hogy csapjon csak le minden goblinra. A feljutáshoz egy kis páncsio is lehet, hogy szükségünk lesz, mert meg kell őket vesztetgetni, mivel nem tudjuk a jelszót, de ha elég erős harcosok va-

gyunk, le is nyemhatjuk őket. Halom kulcs van a goblinoknál. Ha a trolli alintézte mindegyiket, szedjük fel két pár frazium kesztyűt (sárgák), mert szükségünk lesz rá. Menjünk fel a legfelső szintre, szabadítsuk ki az ottlévó gobb kémet, csapkodjuk le a mongbeteget, menjünk át az aróteren, szabadítsuk ki *Bishop*-ot (nyeljük meg a bizalmát). Majd le, keressük meg a gemet és ki-

**Killorn erőd** a következő hely. Menjünk el *Mystall*-hez, tegyünk úgy, mintha szót fogadnánk neki, be *Altara*-hoz, válláljuk el a küldetést, tegyük el a tört amit ad, menjünk a konyhába, onnan pedig egy szintre le. Csapkodjuk le az egereket, nyissuk ki a titkos ajtót É-ra, le, amikor a gyertyás piros mezőre érünk szedjük fel az egyik gyertyát és dobjuk el. Onnan le, üssük le a fejelleneket, vegyük fel a blackrock gemet, majd a kallantyú meghúzása után ki. Most, hogy megnyerjük *Altara* bizalmát, menjünk vissza a saját világunkba, varjúk ki a helyről a *LISTENER IMP*-ot, amelyik hallgatózik a lávák helyen (4/H), s vissza Odead egy fekete gyöngyöt s kéri, hogy szorozzunk hozzá egy *AMBER ROD*-ot meg egy fekete tojást. A tojást a pókoknál találjuk, hozzuk el. A másikra egy picit még várni kell. Most, hogy megvan a gem, mehetünk a Jeges Bailangokba.

Itt menjünk el a blackrock gem-ért, majd nyissuk ki a zsillipet, amihez egy kicsit gombokat kell nyomkodni, meg üvöszőben tekerogni. Ha megvan, menjünk fel az új uton (*WATER WALKING*), s keressük meg a szellemes helyet, baszóljunk a szellemmel és igérjük meg neki, hogy segítünk. Vissza egyelőre.

Most a taloridok világába jutunk el. Itt kerassuk meg az *AMBER ROD*-ot, vissza vele, s a tojásokkal *Altara*-hoz. Adjuk *Altara*-nak mind a három cuccot (*AMBER ROD*, *BLACK EGG*, *BLACK PEARL*). Megesínálja a rudat, amire nagyon nagy szükségünk lesz, mert ezzel olvagható az Örö ereje egyes világokban.

Vissza a Jeges Bailangok-ba, fel a szökőkút-hoz a központi toromban, használjuk a rudat, s a szellem köszöni szépen, majd al-oszlik. Ez is kősz.

Menjünk most a taloridokhoz, majd el a *Historian*-hoz, beszéljünk vele, és a *Futurian*-nal, vegyünk fel mindent, eml e ml nevünkkel tartalmazó papír mellett van, meg a szürke kavicsot is. Menjünk egy szinttel lejjebb, azeiezzük meg ott az őszekön lévő kistálat (e sok vorzzal) meg a *Designator* is hozzuk el. Ugráljunk be a lávató kéze-

pén lévő szigetre, vegyük fel a blackrock gemet, majd induljunk ki onnan dél irányban. Menjünk fel a vezér-taloridhoz, öljük meg, lussunk be az I jelű terembe, s ott végezzük el amit a *Dota Integretoi* mondott (lásd lentebb). Ha jól csináltuk, megjelenik az új talorid, s az a pálya is kősz.

Most ne a varázslókedomálmba, hanem a **PITS OF CARNAGE**-ba menjünk (egygyől airobbi oldal, ami csak időnként világozódik ki), ehová már nagy harci tudás kell. Az első embert ottval találkezzünk e iabszelgánk akai lenni lehet, de semmi fontos szerepe nem lesz, meg is lehet gyilkolászni. Hívjunk ki 4-5 embert párbajra (nem egyszerrel), majd a varázslónót is. Győzzük le őket. Le a 2. szintre, a varázslóhoz, legyenek kedvesek hozzá, s mondjuk, hogy mi is ellenezzük a Vörös Titánt (Örö). Ad egy kis mellékküldetést, amit egyelőre pazzera tesszünk. Le a harmadik szintre a troll-hoz, ehhez is legyenek kedvesek, adjuk neki a szürke kavicsot. Fel, be *Dorsiaq*-hoz, körjük el tőle a gemet, majd utána hívjuk ki párbejre. Nyissuk fel kincseit rejtő titkos ajtaját, vegyük fel a **CUDGEL OF ENTRY**-t. Le a harmadik szintre, ahol a titkos ajtó van, nyissuk ki, öljük le a ficsét meg a többi, süssük el a **REVEAL** scrollt, vagyunk fel legalább 1 **BASILISK DIL**-t. Ennyi.

A varázsló-ekedomiáról sajnos nem tudunk térképpel szolgálni, mert mikor oda került volna a sor, hogy leírjóljuk azt, amit a gép csinál, kiderült, hogy mindig elgányolja, szóval csak szóbeli segítség lesz. Menjünk végig mindegyik szintre, egészen fel a 8.-lg (ezekről később), ott pedig keressük meg a gemet, majd soron kívül a pentagrammas szobában vonjuk el az Örö erejét (e piros mezőn kell elszütni), mert később ezért visszajönni kállemellen lesz. A **CUDGEL OF ENTRY**-vel nyeljük belépést a kincseskamrájukba, s vagyuk fel a **FLAM** runát meg a pénzeket. Valahol itt tohetne a **TYM** és a **VAS** iúnakra is szert tenni, de erre sajnos még nem jöttünk rá hogyan, viszont **VAS** iúnát egy másik helyen is találhatunk (hogy hol, arról már halvány fogalmunk sincs, mivel egyszer csak észrevettük, hogy von). Vissza.

A hírhedt **Praecor Loth**-i sli fog soron következni. Szedjük fel a tékép darabokat meg a gemet, majd le. Lentebb kerassuk fel **Praecor Loth** feleségét, faggassuk ki, s igérjük meg neki, hogy alhozzuk tőjének az őiek nyugodalmát. Le, a labirintuson többféle irányban is túl lehet jutni, de a plató s fireball részekkel telt inkább hagyjuk ki. A nyíl bal csúcshén van a lejárát. A legelső szintre már nagyon kell halcolni tudni, hogy túlélhossz. Verjük le az első licsét, nyissuk ki az ajtót, majd a második: a gólemjeivel együtt. Induljunk el innen keletre, az ugrál-bugris helyre. Verjük ki a gömb mellett lévő egyik gyertyát, s így már továbbra is szabad az út. Most jön a halcos-lics, de ha győzedelmeskedtünk indulhatunk tovább, majd ba keletre, hogy ki nyithassuk a ketszárnyas kaput. A kapun belül van **Praecor Loth**, akit győzzünk meg arról, hogy ő már meghalt, s akkor nekünk adja a kurtot. Majd a többi is vegyük fel, főleg a **BANNER OF KILLORN**-t vagy mlt (az a kék zászló). Ez is megvolna.

Az éteit mezőkön annyi lesz e feladatunk, hogy megszeiezzuk a **SCEPTRE OF DEADLY SEEKER**-t, majd az utakat végigjárva a nyolcadik gemet is. Ha megvan a **SCEPTRE** (ez kell először, ez a vörös út vögen van, a **DESTROYER** mellett), akkor vissza **PITS OF CARNAGE**-be, le a varázsló fickóhoz a második szintre. Adjuk oda neki, mire ad egy paleckot, amire nagyon kell vigyáznunk, mert ebben van a levegő-démon. Menjünk át most az **ICY CAVERNS**-ba, el a sáros tócsához, amiben filenium van, dobjunk bele egy adag



**BASILISK OIL**-t, morjúnk meg a vízben, majd keressünk valami lorró, fűvés helyet, ahol ismételtan fajost kell bele ugranunk, hogy a sárga lötyt megszáradják rajtunk. Legjobb, ha az átorl mezőkben csináljuk, végig a vörös pályán megint, mert ezután a **SIGIL OF** valamibe kell menni, ahol a koponye van. Itt nyissuk ki a palackot (pl. dobjuk el, ha máshogy nem megy), de előtte egy **IRON FLESH** néit nyeljük le.

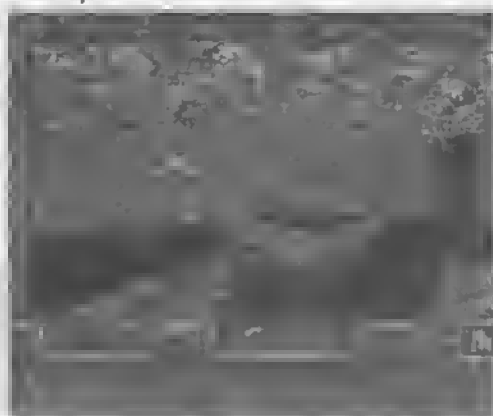
Vágjuk el az Őrző orojának utánpótlását mindenhol, ahol még megvan. **Börtön** tereny; **B**. szint **D** torom. **Killorn Keep**: egy titkesejtő nyílik a barakkokban, ahol is lehet jutni egy ligurához, aki őrl egy őjtót. Oljók le a manust, de vigyázzunk, mert mikor meghelna, **HOROLING**-gá változik, s így is le kell csapnunk. Az ajtó előtt közvetlenül használjuk **Altara** botját **Talorid**: Ahol megcsináltuk az új taloridot (1. torom). **PITS OF CARNAGE**: A csapóajtó alatt (1. szint, E-től egyenesen ászakra) **Præcor Loth**: **Pr. L.** halálával az Őrző befolyása is megszűnt.

Vissza **Killorn Erőd**-be, ahol elmondják, hogy **Mors Gothia** idejött, hogy valami nagy hódítást véghezvigyónek. Ez persze Británia lesz. Most menjünk be hozzá és éljük meg, a varázskönyvet vigyük el. Azaz csak megpróbálnánk megélni, mert az Őrző az utolsó pillanatban megmenti. Ezt vigyük el **Nystul**-nek, adjuk oda neki. Vissza az éterbe, menjünk végig a kék, a lila és vörös a sárga útvonalon. A sárga egy útvesztő lesz, ami tele van egyszemes szörnyekkel. Oljünk meg egy-két lyet, vegyük le a laosott szemüket és menjünk vissza a kék pályára, a nyelvények-nem-értő emberhez, adjunk neki kétszer egy darab szemet, mire ő egy **FLYING** tekerccsal viszonzza. Most induljunk végig a sárga úton, első szintről le a másodikra, onnan tet a harmadikra, s ki.

Most már negyedszerre jutottunk el a fehér piramishez. Ezre lehet venni, hogy ha rálépünk egy lépcsőjére, szint vált. Most már norence színre is tud váltani, kapcsoljunk minden lépcsőt olyanra, s ha jól csináltuk, akkor az agász átvált narancs színűvé és egy teleport megjelenik a gömb előtt. Lépünk be. Itt a **SHRINE OF SPIRITUALITY**! Lőjük el a **FLYING**-öt, majd tolemelkedve dobjuk be a holdkövet a rásókon belülre úgy, hogy legyen elég hely ahhoz, hogy mi is odeteleportáljunk. Varázsoljunk el a **POR-TAL**-t, s ha jó helyre dobtuk, már bent is vagyunk (ha nem, akkor töltsük vissza az állást és próbáljuk újra). Vágjuk el az Őrző oroját innen is, majd vegyük fel a középen lévő doboz-szerűségben lévő szív alakú gemat és kerülünk vissza Britanniába (pl. egy **GATE TRAVEL** a holdkövön, a az alviss valamelyik másik dlmenzióba, vagy hatjunk öhön és akkor is visszakerülünk). Vigyük fel az utolsó gemat is **Nystul**-nek, majd hozzuk le az 5. szintre, s aktivizáljuk. Ekkor hatalmas rongós, hullámvadás és a kék gem alkod villogni. Menjünk vissza **Nystul**-höz, aki szerint elkezdhetnánk a szertartást, amellyel az obszidián megtörne, de meg kell tudnunk 2 dolgot, mikor és hol történ a kö varázslása. **Nell** régebben ezt megemlítette már, úgyhogy mondjuk **Nystul**-nak, hogy **THRONE ROOM** és 4.

Már-már örülne az ember, hogy hupp-hopp vége, de egyszer csak **Julia** botár az ajtón (már megijedtünk, hogy őt is meg kell ölni, mint az áruló **Patterson**-t), s elmondja, hogy rengeteg katona özönlik kifelé a gömből, majd elviharzik. **Nystul** azt mondja neki, hogy vigye el őt a trónszobába, majd magunkra maradjunk, de nem sokáig, mert hamarosan ismét **Mors Gothia**-val kell szembeszállnunk, immár utoljára. Csapjuk le, majd a katonáit is (csak 2-3 darab van belőle, de nem muszáj utánuk menni, lohel egyenesen a trónterembe mászni).

Aztán irány a trónszoba, ott szőlünk **Nystul**-nek, hogy készen állunk a szertartás megkezdására... Érezzük, hogy a démon kitörni kívánczik, az ereje szétáramlik tudónkben, majd szánkhoz emálljuk **Præcor Loth** hatalmas kúrtját, s emberfeletti erővel befutunk Tut.



A trónteremmel pásztázza ismét a kamera, s mutatja **Miranda**-t, **Nystul**-t és **Lord British**-t trónján, majd az órlási, színes ablakra közzeli rá. Az elkezd ropedezni, majd szilánkokra robban szét és volo együtt a fekete obszidiánk-burok. Ismét logyóztuk az Őrző — mondja **Lord British**, majd azzal nyugtat minket, hogy végre újrakezdekhetik az újjáépítési munkálatokat, mert amíg mi a gam alatt voltunk, a **Guardian** sem létkenkedett. De hát így egy év múlva lesz legalább még egy ünnepség, s... Lesz legalább **UUW3** is stb.

Né ijedjétek meg! Ezzel még messza nincs vége, mivel a főnli igen sűrű infoháalmaz megemésztése csak saikányeknek lehetséges, meg nem is teljes, úgyhogy számaikat meg helyszíneket, illetve a kis **QUEST**-eket meg részletezzük. No meg esetleg ha valaki nem tudna valamilyen szörnyet lecsapni (pedig mind egyiket meg lehet ölni **EASY**-ben, csak lekezesen kell kötekedni), vagy ha valamilyen ajtó kulcsát elvesztette, írunk nekik is valami kis segítséget.

Először jöjjön ez. Most a kimentett állásokkal kompaktabb, de ha valami disznóságot akarunk csinálni, itt is próbálkozhatsz. Először mentsük ki, majd készítsünk egy másolatot a **PLAYER.OAT**-ról. Ezután a **PLAYER.DAT** 33-tól kezdődő byte-jait írjuk át egészen 54-ig, pl. **DO**-ra. Hívjuk vissza az állást, vadd lo a szörnyel vagy nyissuk ki a zárat **PICK LOCKER**-rel (mert megnőtt a **LOCK PICKING** skillünk), majd mentsük ki az állást, és másoljuk rá a **PLAYER.OAT**-ra az eredetinek a másolatát, s mintha nyoma se lett volna, a szörnyön/ajtón kívül.

## Emberek

(Mit lehet velük dumálni, milyen intót mondenak stb.)

## BRITANNIA

**DUPRE**: Régi jó haver, de most nem fog velünk együtt küzdeni. Ha valaki nem ismeri, elég ennyi róla, hogy a szobája tali van sörösüvegekkel (nem is üresek), illetve berespalackokkal és így mindenki rájön, hogy milyen jó haver is az a **Oupre** (Miól van már megint szó? — **Dupre**). Amúgy egy eléggé izákos ember, amikor a **Liceum** városában járt, akkor nem a **Liceum**-ot és **Nelson**-t látogatta meg, hanem inkább a csapszákot. Erőtelten viselkedő. Amúgy ő még a vár egyetlen igazi kalandora, mert **Geoffrey** és **Iolo** már igencsak megkorosodtak, **Master Syria** meg csak egy zöldülű nő kalandor terén. Első találkozásunkkor elmondja, hogy nagyon veszélyes hely a csatorna rendszer, egyre rondább és veszélye-

sobb szörnyek jelennek meg. Ad egy kulcsot is, amivel lejutathatunk (ez az **L3**-at záró ajtó nyílna). Később ő fog olmonni vizárt, ha már az **ICE CAVERNS**-t felledoztuk, hogy hezson a vár többi tagjának. Egyszer megmenti **PATTERSON** életét is, ekl ápp az itatok körül ótalakodott és megtámedte egy patkány (hogy miért volt épp ott **Oupre**?) Más tentesat nem is fog nagyon csinálni.

**MASTER SYRIA**: Egy várbell mitugrász nő, ekinék annyi haszna van, hogy taníthat, azonkívül **Patterson**-t megvédi (persze csak szóban) gyilkos tette után, hogy milyen bátor ember is volt, mert tudta, mi fog történni és pusztá kőzzel kiállt Britanniá logtélelmotesebb harcosával (ezek lennének mi). Meg amikor **Mors Gothia** átjön Britanniába udolni, mindig pampog, hogy neki volt megküzdönio volo, hol van, kerüljön csak elő, majd ő megmutatja. Sokat ugrándozik még, hogy nam nagyon telált igazi ellenfelet, amikor **Geoffrey**-val kiállt, hamar leggyvorozte meg hasonlók. Igazán nagy szerepe nincs. A börtön előtt található, **Geoffrey** szobája előtt leggyekrabban.

**PATTERSON**: Az előző részekben az Őrző coellása volt, de aztán a jó útra tártattuk. Kedves ember, **Lady Tory** szerint nagyon tisztel és szorot minket, legyünk mi is kedvesek hozzá végig, kivéve mikor már le kell csapni **Nelson** gyilkossága miatt. Ugyanis az Őrző mindig őt környékezi meg a legjobban az árulással és nem is marad neki más hátra, mint hogy először suttymban megölje **Lady Tory**-t, mivel ő volt egyedül az, aki lelismert volna egy árulót viselkedése alapján, s különben is figyelmeztetett minket már, hogy **Patterson** nagyon különösen kezd viselkedni mostanában. Amikor lebukik az itallara: kótnál azzal akar kibúvni keresni, hogy **Dupre**-nek akort jölvinni valamennyi itelt, mert mostanában nagyon mericos. Az igazság pedig az, csak nem mori kimondani, ő akart berúgni, azzal a nemes elől, hogy elhaltigottassa az Őrző edta belső hangot, amit így akar kikerülni a **Killorn-i** **Lobar** is. Milyen újfajta ötlet. Igen, mintha állandóan hellenénk mi is már azt a belső hangot. Hogy is lehet elhallgatni?

**TOLVAJ**: Valami **Gloss**'p a nove. A 3. szinten von. Épp bejött a várba az ünnepségre, hogy jó üzletet csináljon magának, amikor ászrevette, hogy be lett zárva. További foggatás után kiderül a foglatkozása és hogy nála „felejtettük” a zsebóránkat. Megkérhetjük, hogy menjen fel a börtönbe. Erről meggyőzhetjük beszélgetésünk során (úgyisnek mit tennünk, edelőnt legalább kapunk kaját meg 5 övet) vagy nokleshetünk, s mielőtt teljesen szátvornánk a kápát, úgy dönt, hogy mégis jobb lent és előindul a létrán tettele. Ezután a börtönben találhatjuk meg, de semmi szükségünk sem lesz rá. Cuccol között von egy **LOR** rúna meg pár érdekes csacskaság.

**LORD BRITISH**: Régi ismerősünknek ebben a részben nam sok hasznát vehetjük. Az elején ő tartja meg az ülsőt, hogy mi is a teendő, s ha betörünk hozzá, hogy náha meggyőyitson különleges oroját használva, kiderül, hogy most nem működik. Aztán amíg nem beszélünk **Nanna**-val a munkásosztály tolemelkedését illetően, mindig csak örvendezik nekünk, semmi több, de utána, ha elmondjuk neki a problémákat, mindig letussal, hogy most magány kell neki a helyes döntés meghozásának érdekében. **Nanna** úgyo azzal le is von zárva, mert azonkvül, hogy gondelkezik, semmit nem csinál egészen a legvégéig. A szobájában lévő bezárt **MASSIVE** ládában 3 darab **Iriss** szomgelyő (ami kell az idegen mágnak) pár drágakő található.

**NELL:** Ez a szelvénytől annyit sejt, hogy a borzalmak raggelon, úgy amikor négyet ütött a herang, a trónszoba felől szólni, suttogó kántálást hallott. Ez az adat a legvégén kell *Nystul*-nek.

**FERYOWIN:** *Ferydwin* sem jó sokra, de legalább van, akit gyanúshatnak *Lady Tary* megölésével egy ideig, amíg *Patterson*-t el nem képük. Miután tisztázódott a gyanú alól, lehet bocsánatot is kérni tőle (ha akarunk).

**GEOFFREY:** Régi barátunk, de itt csak tanításra jó, meg egyszer ad valami írtól is.

**CHARLES:** Az egyetlen hasznos szolga. Eleinte figyelmeztet minket, hogy fogytán a víz, s ha nem szerzünk valahonnan, akkor nagy baj lesz, mert az obszidián-búra (pontosabban gömb) a föld alatt is folytatódik és elvágta a kút utánpótlását. Később talál egy kulcsot is (amnek segítségével eljuthatunk a 3. szint 1 termébe, s ott felvehetünk egy másik kulcsot).

**LAOY TORY:** Egy pírseruhás néni, mindig figyelmeztet minket a várban lévő lelki állapotára, ő lesz az első áldozat.

**CHARM:** et tenit.

**IOLO:** Ez is egy barát, csak már idősobb. A várban nem sok mindenre jó, itt-ott mesélt, hogy egyre rosszabbak odalent a szörnyek, de majd ez ottér mezőkön is találkoztunk vele, csak akkor lényenlő loge azame. Nem akar hinni a szemének, hogy mit kerülünk mi így az álmaiba, s ha meggyőznénk róla, hogy mi tényleg ébren vagyunk, akkor addigre már csak egy infót adhatna, vagy a **SCEPTRE OF DEADLY SEEKER** hellétéről vagy a négy útról meg a plomáról, majd felkel és ezzel öltünk az éterből. Raggeló persze nem emlékszik az álmaira. A két útvenajen találhatjuk meg.

**JULIA:** O egy állandóan bizalmatlankodó kézműves nő, oktatásra nagyon hasznos. Nincs sok szerepe, de mindig aggodni szokott, nyugtassuk meg és lehetőleg se se rohogjuk ki. Egyszer nagyon loszúrja *Patterson*-t, mikor az nyilatka, hogy készítetl és életlen.

**NANNA:** Később meg is kísérti az Őrző, hogy ha segít neki, akkor elviszi egy olyan világba, ahol mindenki agyenlő, nincs szolga, se úr de azt is elmondja, hogy az Őrző ekkor olyan túrsán nézett ki, szakálta is nőtt, meg olyan németes volt a kiejtése, és nagy volt a Tőke. Szerencsére ő nem ugrik be neki, pedig előtte egyszer elmondja a munkásérték követelését, hogy ne szolgáknak hívjuk őket és a vár döntéseibe ők is beleszólhatnak. Megkór minket, hogy mindenképpen terjesztük föl javaslatát *Lord British*-hez. Még egyszer a végtelőlől érdemes odaszólni, amikor már rajtunk/bennünk van a démon, mert ekkor loszúr minket, hogy minok járáljuk össze a pelotát, miközben vastag porcsiket húznak mindig megunk után (mivel a sárból darabkák esnek le). Egy szobában alszik *Nell*-lel.

**NYSTUL:** Ismörös lehet a nove, itt ugyan nem 16 szintű (na ugye, olvasunk mi **AO&D**-t), mert valószínűleg csak 15, mint a maximum, meg emügy semmi köze a *Greyhawk*-i *Nystul*-hez. Öhözze kell mindig elvinni a gemeket, ilyenkor a 4. pontot (I HAVE A GEM TO TREAT) használjuk, majd adjuk oda neki, s mire visszakepük már használható is. Eleinte mend egy két írtól, hogy magát az obszidiánkövet verázsolni is roppant nagy lelatat, nemhogy ekkora mennyiségben, de aki azt verázsolta annak nagyon magas szintűnek kellett lennie, hogy elkerülje az esetleges visszhang elfloktot, s ha ez nem mont neki, akkor találkoznunk fogunk esetleg egy kisebb példánnyal is (ami az 5. szinten van). Később sokszor mend meg egy-egy csipetnyi írtól, hogy de jó lenne, ha megjelenne neki az a könyv. Elmesélhet még más dolgot is, de

arra ne vesztessük a drága helyet. A könyvtára szobájából nyílik, ahol hatem peón dolgot lehetünk, pl. *Oz* a nagy varázsló, *Neuromancer*, *Tyball* legyőzésének dicsőséges története (vagy *Ilyasm*), sőt egy beázt, szétverhetetlen ládában a **"SEX WITH MADONNA"** c. antik rikaségot lehetünk fel. Elnye-bejnye, ezek a mágius tudományok, másoda arkanisztikus dolgok! Onnan egy teleport kutatásobájába levisz, ahol pár rúnál lehetünk.

**NELSON:** Ő a *Liceum* feje, a nagy dolgok tudója. Elöggé mártir egy alkut. Jó sok mindenre lánthat, de akkor iparkodva lánulunk, mert nem lesz meg mindvégig az a lőkö. Rikábban csinál valami felfedezést, hogy az obszidián visszajelezéseket ad egyes dallamoknak, és hogy egy-egy jobban vékonyodik. Egyszer már amikor nagyon bent vagyunk a játék közepében, azzal fogad minket *Miranda*, hogy nézzük meg mi van *Nelson*-nal, mert egész nap csak le-alá rohangál. Mikor a szobájába árunk, *Patterson*-nal együtt von, s azt mondja, hogy roppant fontos dolgot tudott meg. *Patterson* állandóan akadályoztatni fogja mentenvalójában, de mi csak aróskodjunk, hogy mendje csak. Amint valami tényleg nagyon fontosat ki akarnó mondani, *Patterson* előhúzza egy írt és ledől. Ezután nekünk támad, immár csak pusztakézze. Addig ne nagyon üssük, amíg egy ór be nem jön, ennak magyarázzuk el, hogy mi tényleg, majd beleegyeznek, hogy lecsapjuk. Hát csapjuk le a kötszeres gyilkost (ugyanis *Lady Tary*-t is megölte már addigre, de csak így fog kiderülni, hogy ő volt az áruló).

**GOBLIN #1:** Ha megöltünk a 4. szinten a parton minden **BLOOO WORM**-ét, ekkor megköszöni segítségünket és elnevez minket **WORMSLAYER**-nek, ami **FÉREGGYILKOS**-t jelent (rettenetes, egy cím, de jobb lenne a **KUKAC-HÖHER** vagy hasonló). Cserébe ad valami kevésbé fontos cuccot, de azért csak fogyük el. Oktathat **TRACKING**-re, ha oda töljük a beszélgetés témáját. Elmondja, hogy idén is a vár alatti csatarnákhoz jöttek, hogy gubizzanak egy picit a lufelyók maradekaiban, meg pecázgassanak, de ki-menni már sajnos nem tudnak. Ne támadjuk meg őket. Lehet volük csere-berélni, ám ninesen nagyon értelmes cuccuk.

**GOBLIN — ORIPPER:** Ez a jobb egy kicsit beljebb van. Állandóan krárog, meg kőszorúli a terkál, mondván, hogy az itt töltött ideje alatt odz e tavbo-kópó versanyro, mert he egyszer hazakelül, be fog nevezni és nyerni fog. Ha megkérjük, hogy mutassa be, nem fogja, mert túl szép látvány lenne nekünk az a magas rőptű egyben maradó, kemény nyálcsomó. Piát nagyon szívesen cserél velünk valamilyen cuccáért, de ennek sincs sok hasznos cucca.

**GOBLIN — ROGWUMP:** Legyünk hozzá udvariasak (kéri, hogy mutatkozzunk be), majd elmondja, hogy ő **ROGWUMP** és nagyon unja már a koszt, mert mindig csak hal, hal és hal. A múltkor látott egy szóp, színes repülő halacska, nosza gondolta megfogja és lesz egy kis változosság a napirándjében. Ki is tett egy lükrös üveget, a hal meg repült, hogy megnézzze magát, aztán nekiment és ki is leccsant az agya. Nagy sajnálatára azonban ez is csak ugyanolyan ízű hal volt, mind a normális kis lubickelő.

**1. SZINT:** Itt csak nyílssunk ki minden rejtett ajtó, a későbbi kellemes közlekedés érdekében. Nagyon sokat csak a másik oldalról lehet. A 3. szintre levezető lejáratot való ajtó a *Dupré* adta kulcsa elnyílik.

**2. SZINT:** Nincs sok érdekes. A fegyverraktárat nekünk csak **CUDGEL OF ENTRY**-vel sikerült kinyitni, pedig e telvél mesélt valamit egy zöld szörnyről, akinél most talal a kulcs (ugyanis a telválnál volt, de

amikor ozzel csatáztott, elajátette). A pia-és kajaraktárban pedig rongoteg pia és kaja van (tőlelmetes, mi?). A 2. szintnek abban a részében, ohova *Nystul* szobájából lehet lajutni, nyílik egy titkos ajtó, ami 2 rács mögött lévő kis szörnyhez vezet, az egyik egy nagy patkány, a másik meg egy **ACID SLUG**.

**3. SZINT:** Az elején lévő 2 lejtőent alacsonyabb szinten inkább hagyjuk békén. A vízes rész végére csak akkor érdemes menni, ha már *Charles* odaadta a régi kulcsat, mert amúgy nem juthatunk be a **HAUNT** kincséhez. A 4. szintre lejutás a fontos.

**4. SZINT:** Itt is csak ez átvézető rész a legfontosabb, a többi pusztá kincsszerzés. A goblin telepre nem lesz sok szükségünk, so a **REAPER**-nel ami van. Talan hasznát vehetjük a **REAPER** kincsét közzül a **TREMO** scrollnak.

**5. SZINT:** Itt a *Kepu* a legfontosabb. Átjárókat találhatunk a vízesések alatt, de ott is csak kincsek vannak.



PRISON'S TOWER

Itt annyi dolgonk lesz, hogy a legfetső szinten lévő *Bishop*-ot kiszabadítsuk. Ehhez kell két pár tráziumkesztyű, amit a kovácsnál szerezhetünk be, de sajnos ahhoz meg kell őt ölni. Persze ahhoz, hogy felkerülhessünk *Bishop*-hez a főnéktől kellene engedélyt kérnünk, de jobb lra inkább azt is hatomra szűjük. A legogósszágesebb módon jobb kiírása, amit e tréll meg is fog helyettünk tonni, csak ki kell szabadítani.

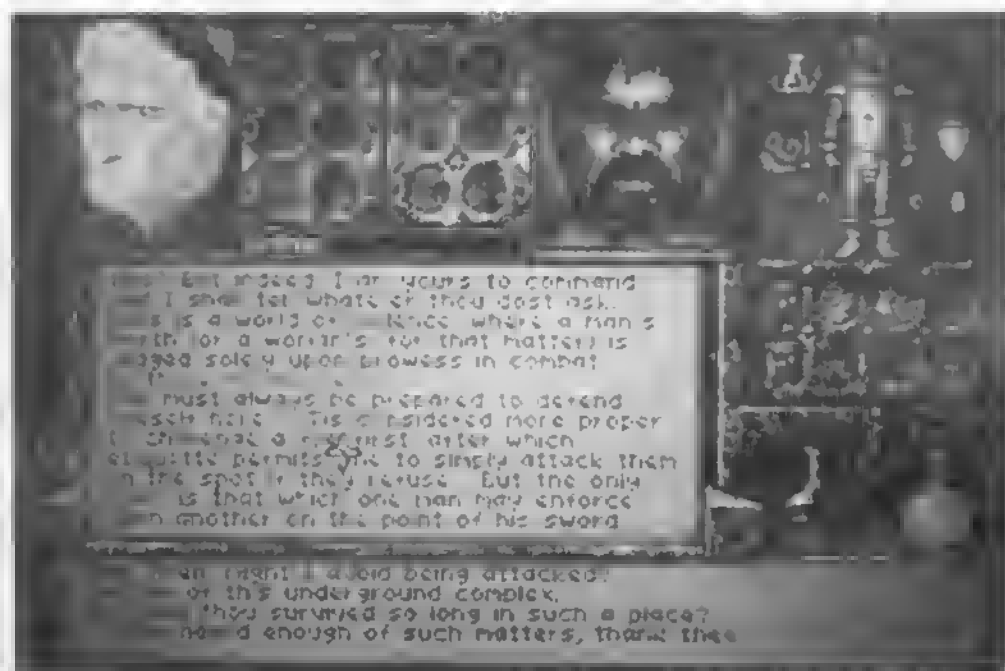
**BISHOP:** Ez az a sikkélt áteregőnk, ez itteni avatár. Szakállas, őszhojú és ezt mondják róla, hogy roppant veszélyes fickó. Ha font elbeszélgetünk vele, az losz o vége, hogy biztat minket munkát folytatására és az Őrző heilelmének gyengítésére. Az itteni telkelők vezetője. Ahhoz, hogy kijussan, ki kell itatni minden goblint (vagy itatni a trelt), majd hozni neki 2 pár frazrum kesztyűt, az egyiket azért, hogy mi is kikerüljünk onnan. Vagy nála vagy egy másik cellában 2 neppai ezelőtt egy kis blackrock gom jolant meg, majd nagy nehezen, sok ember segítségével ki sikerült onnan hozni, s e nagyfőnökhez került (ha memoriánk nem csal).

**NAGYFŐNÖK:** Eleinte be lehet neki mesélni, hogy mint az Őrző küldöttje vagyunk itt, de pár szó után mindenképpen odárg lajut a dolog, hogy rájön igazl mivoltunkra, s a elaker minket itőzni.

**VESZTEGETŐK:** A legalsó szinten vannak, 2 db. Kb. 5-10 erany mindegyiknek megteszi, persze meg is lehet támadni, csak hogy az első szinten szokatonul sok goblin von.

**XXX:** Ez a fickó akit meg kell ölnünk, a nove már nam ugrik be. Ott van a hoem sértetőtő között.

**KOVACS:** Nem akarja ránk vesztegetni az időjét, mert nagyon nagy gondban van, mindig azon őrteng, hogy ki volt az a hulye aki fraziumból kesztyűt eker csináltatni. Ezzel se lehet sokot tenni, de ha meghal, maga után hagy 2 pár kesztyűt (mindegyik frazrum).



**TESTÖRÖP:** Nekünk csak a végén jött elő. Ő állította fel a vörös mezős csoportát a második szinten, úgyhogy érezze bosszúnk tüzeit, haljon meg.

**ICE CAVERNS** Vigyázzunk mert van ahol beszakadhat alattunk a jog, s akkor uszunk kell Van olyan falaj is, amin elkezdünk csúszkálni, ezen nagyon óvatosan és lassan haladjunk csak, mert különben ide-oda fogsz pattogni a falakon. A yetikre nagyon vigyázzunk, igen nehéz.

**MOKPO:** Ez a szarencsétton egy álmvilágban él (pontosabban az éteri úrban), s nem is hiszi, hogy ez itt más lenne, mint egy rémálom. Nagyon fél a yetiktől, s hasznos infót se tud sokat. Találkozhatunk vele az **ETHEREAL VOID**-ban is, ott sokkal nagyobb a szája, s **MOKPO THE MIGHTY** névvel illeti magát, sokat tud mesélni az ottani világról.

**SZELLEM:** Ő volt annak a birodalomnak az uralkodója, de egyszer az Örök segítseget kórték, s az meg is adta nekik, majd egy idő után elkezdte őket is kihasználni, kiüríthetett egy csomó filanlumi sarat, ami csak itt terem. De egy nap arra lettek figyelmeztetve, hogy nagyon rossz lett az időjárás és a szokóktól belogyott, s utána az egész város is itt maradt, hogy nyugázzon arra, ami itt van, s hogy az Örökötől megszabadulja ezt a helyet.

**1. SZINT:** Egy jéggölem állja el utunkat, ha a sziliphez akarunk menni, s azt mondja, hogy ide csak a két kezelő juthat be együttesen használva kulcsukat. Mivel azok már rég az enyészető lettek, üssük inkább to a gölemt. Beljebb, a kapcsolókhoz egy LEAP-pel ugorjunk át. Most az utána lévő labirintus egyes szárnyait a kapcsolók különböző állgatásával szabályozhatjuk. Szerezünk meg olcsór egy kulcsot, majd a kapcsolókkal az ajtóhoz jussunk el, azt nyissuk ki és húzzuk meg a láncot.

**Kulcsához:** Kar lent, kotálású kapcsoló fent, gomb lent, lánc fent.

**Ajtóhoz:** Lánc fent, gomb bent, többi lent.

## TALORID

Ez egy túrsza világ, emberek nincsenek, csak hatalmas sejtjez hasonló intelligens taloridok és pár tucat szárnyen kinéző, láb nélkül vorzók. Mivel azok nem tudnak lépést mászni, vagy ugrálni, itt minden csúszdákkal és dobantokkal van megoldva, a járás egy ideig még szokatlan lesz. Egy darabig nem fogják beszédünket megérteni, majd átváltaknak telepátiás kapcsolatra. Mindig kezdjük azzal a beszélgetéssel, hogy bemutatkoztunk (*I am Avatúr* -t értik, a másik nevünket nem). Minden taloridnak meghatározott szerepe van.

**DATA INTEGRATOR** Ő az, akihez fordulnak a taloridok, ha nem tiszta a cél, amit el kell érniük vagy ha túl komplex a dolog. Leggyakrabban információs kártyákkal foglalkozik, meg a dolgok működésével.

**FUTURIAN:** Csak azután mehetünk be hozzá, ha már a *Historian*-ról beszélünk. Ő válaszol minden, a jövővel kapcsolatos kérdéseinkre. A raklárszobájában találhatók azok a dolgok, amikre feltétlenül szükségünk lesz a jövőben. Sokszor kell ingoznunk a *Futurian* és a *Historian* között.

**HISTORIAN:** A mi ismerője, s mint ilyen ő emlékszik egyedül arra, hogy a talorid valaha egészen más volt, hafféle(!) nem, de miután eljött a *Guardian*, a hatalomság érdekében egy lett. Elég lazadónak, ám vállalkozó, al, hogy segíteni fogunk. Sok szepet tud mesélni.

**DIALOGICIANS** Ezek akkor használhatók, ha valamit nem tudunk pontosan megfogalmazni, vagy nem tudunk helyesen feltenni kérdéseket. A raklástermük is tele

**MORS GOTHA:** Killorn világának avatárja, ő az itteni altaregőnk, csak az előző szokatlan, hogy nő. No logyunk feministák, miért ne lehetne egy nő is avatár? Igaz, hogy le is fogjuk győzni, heheha... Amúgy amikor találkozunk vele, felajánl egy kis szövetséget is, de sajnos nem ez a játék célja, meg különben sem elég szép nő ahhoz, hogy „szövetkezhessünk” vele. Kétszer kell lecsapni, mert egyszer a Guardian elviszi.

**MELZAR** Ő a botos-mágus. Tud azonosítani cuccokat (\$15), feltölteni varázsvasszókat (\$60/5 lőhet) és ami a logtosabb, varázssitalokat árul. Ha varázshatokról kérdezzük, háromlából választunk, olesó, drága és speckós. Nagyon sokszor előfordult nekünk, hogy ha mint speckós akartunk venni egy potlont, de ott nem különleges nevet gápettünk be, hanem mondjuk **GREATER HEAL**, akkor mindössze 15 pénzért odaadták!

**ÁRUSOK:** Az egyik mindentéppen le akar minkel beszélni, hogy néla vásároljunk, míg a másik egy tipikus csupafog bazarár, aki ránk akar valamit szólni, de egyikről sincsen nagyon klassz stuff.

**KIRÁLY:** Kedves, öreg király, aki nagyon szeret a múlttól beszélni, főleg arról az időről, mikor legyőzték *Prucor Loth* csapatait és hogy hogyan vészelték el a Killorn-i zászlót. *Thibris* a neve.

**OGRI:** Egy öreg várbeli szolga, aki nagyon sokat tud erről a helyről és nagyon örül, ha visszahoznánk neki Killorn zászlóját a két sással. Akkor olmondana nekünk nagyon titkos dolgokat is a várról.

**LOBAR:** Ez is egy jó figura. Nagyon tehetséges harcos volt valamikor, sok tornát meg is nyert, úgy emlegették már mint az *iljű Mors Gothiá-t*, s egy nap meg is kapta a Belső Hangot, amelyet az Örök a kiválasztottnak ad csak. Arra kötelezte, hogy őljön meg neki egyes emberrel, s a Belső Hangot pedig úgy lehet elérni, ha állandóan részeg, s így mollesleg nem is lesz másnapos. El tudja mondani a nyolc itteni erényt (**VIRTUE**): **SOBRIETY, PUNCTUALITY, OBEDIENCE, VICILANCE, CONFORMITY, EVRECIENCY, SILENCE, DILIGENCE**. A hetediket kérdeztük tőlük egyszer, csak azért írtuk le.

**KINTARA:** Egy messzi földről jött utazó ő is, akit nem érdemes titkosabb dolgokról kérdegetni, mert csak felizgatja magát. Beszél valamennyit egy narkóról, a **DREAMSPACE**-ról, amire sajnos a játékban nem akadtunk.

**TROLL:** Nem valami jó beszédpartner, de ha már szabad és a goblinok sem élnek, jól taníthat foggyortolen harcra. Később egyszer egy üzenetet is árad, amit *Bishop* küldött, hogy Z-t, a mágust mindeképpen látogassuk meg.

**KILLORN'S KEEP:** Ez egy lebegő erőd, mely az Örök orajének segítségével labeg a pusztá felett, hogy a nomádotkat reptegősbön tartsa. Nagyon lojálisok az Örökhöz, csak egy-két csendes forradalmár akad. Az örököt ha megkérdezzük, mindig Killorn Erőd szépségéről beszélnek, de látszik rajtuk, hogy a szokványos turistacsalogató szöveget nyomják, amit betanítottak nekik az iskolában. Hiába, az idegenforgalom és az abból beelőző bevétel nagy úr ott is.

**ALTARA:** Ő az egyik ilyen forradalmár. Az ottani világ mágus-tanácsának tagja, s azok ott elhatározták, hogy az Örök nem sok jót csinál. Ahhoz, hogy megnyorjók segítőtársunknak, meg kell győznünk róla, hogy nem vagyunk árulók. Először egy ékszeres tört'ad, amivel a britanniai kastély 4. szintjén lévő, H pontban rókódó kihallgató impet kell elhallgattatnunk, s csak azzal a törtrel nyorhatunk oda bejárását. Ha megvon, ad egy fokot a gyöngyöt, s olmondja, hogy szerozzük meg a hozzávalókat, amiről már írtunk. Ha a botja is olkószült, azután csak egy segítséget fog adni, az **ENCHANTEMENT** varázslat receptjét. Mikor *Mors Gothia* megérkezik az erődbe, ő addigra eltűnik, csak egy üzenetet hagy.

**MYSTELL:** Az itteni lónő, bár amikor idejön *Mors Gothia*, eléggé megnyírbálva orzi hatalmát. Ha először vagyunk az erődben, ői kell hozzá mennünk. Ajánljuk is fel segítségünket, hogy ne legyünk neki gyanúsak, s azt mondja, hogy szommal kóna tartani *Altará-t*, s ha bármi konkrét dolgot kapunk tőle, ami bizonyítaná, hogy lázadó, adjuk át neki. Ha odaadjuk neki a tört, amit *Altará-tól* kapunk, egy ideig olégedett lesz, de *Altara* nem, s *Altara*-nak meg azonnal le is kell csapni az órparancsnokot, hogy ezután egyáltalán meg merjen bennünk bízni. Tehát inkább na togyuk. Ha beszélünk vele, feltesz pár kérdést:

neved — *ami*  
honnán jöttél — (mindogy, csak ne Szibériát válasszuk, mert arról nem is hallott)  
melyik városnak eskudtél fel — *Mishan*  
mi a 7. a 8. urány közül — **SILENCE**

van papirkal. Egyszer lesnek hasznosak, amikor egy kérdést pontosan meg kell fogalmazni a **Oata Integrator**-nak.

**ELOEMISONATRI:** Ennek sok hasznát nem vesszük, noha hozzá irányítanak minket, ha a **blackrock gam**-ot keressük. Csak kötekedni lehet vele.

**RUNEKEEPER:** Ez a talorid vigyáz a rúnákra, igen sok **KAL** rúna hever a szobájában. Beszél egy keveset a rúnák gyárlésáról is, de számunkra nézve csak esetleg a rúnái lehetnek hasznosak.

**DUCTOSNORE:** Ő a mostani nagyvezér, aki felügyel az alpusztult taloridok reprodukciójára. Önnön bevallása szerint egy nagy egyéniség, és a nagy unalom alatt kifejlesztette a humorérzékelését is, ami ugyan elég sajátos, mert arról van szó, hogy amikor egy betű leesett egy laliról, ahelyett, hogy visszatetta volna, inkább otthagytta. Ha-hal Ezzel az eggyel kell megmérkőznünk, nem lesz nehéz. Ha megismerjük az újal, az nagyon elfoglalt lesz, s nem sokat dumesizhalunk vele.

**VORZ DUCTOSNORE:** Ez olyasmi, mint a fenti *Ductosnoro*, csak ez a vorzokat győrtja. Elmondja róluk, hogy lizikai és rendfenntartó munkákra csinálták azeket a számunkra különös lényeket.

# PITS OF CARNAGE

Ez egy kőgyellen világ, ahol mindig veszélyben forog az életünk és csak akkor bocsúlnak meg, ha minél több embert le tudunk győzni. Elainle ehhez kell magunkkal igazítani, a a hétköznapi harcokba belököttni, vagy ha ők kölnek belénk, akkor elfogadni kihívásukat. Kábé 5-10 fickót/őnt le kell csapnunk, s utána természetesen szőbaállnak velünk. Ha legyőztük *Dorstag*-ot, az is megeshet, hogy kihívásunkat visszautasítsák.

**KRILNER:** Ez egy nyápic figura a **blackrock** kapu közelében. Nagyon rejtog, mert rejtőnő gyonge, de ha nem fogadjuk el rabsozolgénként, akkor azt úgy vesszi, hogy meg akarjuk ölni, szóval legalább lass egy rabsozolgénk. Erdokes infót nem nagyon mond, csak a Verem erejétől megéli ol.

**MAGUS NO:** Jó nagyképű nőszemély, igazl varázshatalma pedig nem is olyan nagy, roppant hamar le lehet nyomni. Ha kihívuk párbejra (már pedig ki kell hív-nunk), akkor tűzlobdókkal meg villámokkal szorolne minket elintézni. Információt se nagyon mond, csak a 2. szinten lévő mágust említi meg, azonkívül elmondja az óhségesállapítás varázslatának recept-jét.

**ÖREG:** Ennél lehel fogadni az életünkre. Ha legyőzünk 5 embert, má 40 aranyat ad vissza a fogedáshoz özköségas ótból.

**MAGUSFIU:** Szerencsétlen amber, aki inkább kikerül a harcokból, mivel mágus ugyan, de támadóvarázslatból gyongón áll, von neki **MAGIC ARROW** meg hasonló vicces dolgokhoz alegendő rúnája. Mit nem adna egy **FLAM** rúnáért. Ha hozunk neki, otmeséli a **VALOR** varázslat castolásához szükséges rúnákat.

**DORSTAG:** Ő az itteni főnök, ha legyő-zük, mindenki minket fog tisztelni. Csak tavalról veszélyes, mert nagyon jó lóvó és varázszamszerija van.

**ZARANTHUS:** A második szinten van, nagyon hasznos ember, kulcsfigura. Elmondja, hogy mennyire nem kedvali ő sem az Őrző művalóit, s ha nem le-ozunk ellone valamit, akkor hamarosan lül hatalmas lesz. Ezért elmondja, hogy egy palackba zárt légdémonnal sokkal előbbre volnánk, de azt csak akkor ad-hatja oda, he előbb velemi információit ozerzünk barátja hollétéről. A hovarja az éteri mezőkben e piros út végén pusztult el, ahol a **Oestroyer** is van. Mivel *Zarantus*-nak elég, ha a barátjánál lévő nagyon értékes **MACE OF OEOALY SEEKER**-t hozzuk el, kapjuk lel onnan s

adjuk nekik át. Megkapjuk a palackot. Vigyázzunk rá, mert ha rossz helyen törjük el, akkor belehalunk.

**TROLL:** Ennek egy intő értelmes fehér kavics-tekele kavics játéka van, amelynek az a lényege, hogy ki kell húzni egy kavicsot, s aki a leketél húzta, az vesztett. Aki a lehérel az meg... Oóóó, erre pontosan már nem emlékszünk. De nagyon örülni fog, ha jötszunk vele egy-két kőrt, majd edaadjuk a szürke kővunkot is, hogy ki legyen neki az egész közlöte. Ekkor felajánlja a segítségét a **blackrock gam** megszerzésével kapcsolatban, mert azt mondta, hogy csak barátoknak segít, s így minket is azzó fogadott. Most már nyugodtan mehetünk *Dorstag*-hoz. Ja, *Dorstag* csúnya oobholyét is ő csinálta egy előzeles nézőletörésük után. Ugy beszéljünk hozzá, hogy azt egy troll is lefogja (pl. **HELLO TROLL**-nál na cí-rább üdvözlést).

2. SZINT: Csak a *Zarantus*-hoz közel rész méltó említésre. A kapukat úgy nyithatjuk ki, ha elmegyünk a túlsó oldalára óa az ottlővő gombot nyomjuk meg, s az utunk ozebad. *Zarantus* szobájától nem messze van az időző-szoba, ahol ne próbáljuk ki a magadott varázslatot, mert egy

**HORDLING** fog belénkakaszkodni. A lejárat lelé lesz egy szoba, ahova belépve szintén egy **HORDLING** fog köldözködni.

3. SZINT: Itt csak a lics ltkos lorma és a troll a fontos, esetleg az a pár klncs, ami a **DIRE REAPER**-nól van, de csak óvatosan, mert igen löololmoses ellentél.

...valamilyen **ACADEMY:**

**ELSTER:** Ez egy gyáva *naophyt*, akinek nincs elég merszo lenenni a vizsgái, de már itt vár pár éva, mivel a gomb megnyomásakor meg kellene jelennie valamilyen tanárnak, ami már egy jó idője nem történik, s ő semmi kiutal innen nem tud. Ha már visszajutottunk a telejéről, kiderül, hogy mégis megpróbálta. Maradványait a középső ráccsal lezört helyen találhatjuk meg.

1. SZINT: Ha benytünk az ajtón, a terem közepén van egy aranyláda, de a padlón egy plató is van, ami az **EOB**-ból már ismerős lehet, mert szőpon lezérja az ajtókat itt a jobb azélső úton menjünk tovább a második szintre.

2. SZINT: Itt csak vigyázni kell a lépéseinkre. Sok klncsol is össze lehet szedni, de nincs sok haaznuk. Van pár gyorsaság itala is. Keressük meg a kijáratot, ahol egy váhozó megasságú út lesz, a állandoan nyilak rőprődnak felénk. Vagyuk föl azt a verázspálcát azórt. Logyon sak **VP**-nk, mikor ide belépünk.

3. SZINT: Jó nagy torop lesz, menjünk el mind a négy sarkábe, a szőnyeket lormészetesen csopkodjuk le, azedjük föl a kulcs(oka)t, s ha van kedvünk, a kincseket is. Keressük egy bezárt ajtót, s ha kinyitottuk, ott bent lesz a löljőral.

4. SZINT: Lávás pálya. Sokat kell ugrálni. Ilyenkor mindig kapcsoljuk **LOW**-ra a **DETAIL**-t, mert sokkal jobban ugrik a gép. Ne használjunk **LEAP**-ot, mivel ekkor mindig beverjük a fejünket a plafonba, s visszazuhanunk. Ha **LOW** a **DETAIL** arra is figyeljünk, nehogy lül-csúszunk óo csak a széléről ugorjunk le. Kél egymás után lővő gombot nyomjunk le a baloldalon, s tovább is jut-hatunk.

5. SZINT: Itt kapcsolók segítségével kell egy ráccsot felhúzni. Az egészben csak ott van lufang, hogy a kapcsolók előtt van egy-egy kis billenőlap, amiro vigyáz-zunk. Ha akkor húzzuk meg a láncot a rács előtt, ha még nincs minden rend-ben, egy csontváz fog megjelenni, s be-lénnkölni.

7. SZINT: Ez is ugráandozós pélya. Minden kis oszlop letelejen van egy nyíl, ami azt mutatja, hogy ha rőugrunk arra az oszlopra, melyik oszlop fog eltűnni, így van-nok:

	8	9	A	B	
	7			C	
	6	5		D	→ EXIT
		4			
1	2	3			

A számok jelzik az ugrálás sarrendjét (A=10, B=11 stb).

6. SZINT: Itt egy labirintusban járunk, ahol a zsákutcák végén lehet, hogy kék lesz egy kocka, akkor ez valahova elteleportál, ha sárga akkor vissza a legelső ozin-ra. A padló színe is változhat, s onnok adjuk meg a helyes bejárás sorrendjét (tehát örüljünk, ahol most vagyunk, ugyanolyan színű a padló, mint amit mi lunk): téglás, vörös, sárga, fekete, feke-lo.

8. SZINT: Teleportok. Egyre növekvő számú teleport helyezkedik el szintenként, és ha egy rosszba lépünk, az levisz a legalsó részlegre, s ott meg kell küzdö-nünk egy szőrnnyel, attól függően, hogy honnan jöttünk le. Legegyszerűbb egy **LEAP** alkalmazása, így majdnem legye-gig fel lehet jutni. Ha ezan is túlvergód-tuk magunkat, akkor a vizsgát kiöltad, amiént kapunk fölünk egy barát hálbeve-regetési. Itt a legfalsó szinten látszódik, hogy valami baj történl egyszerű, mert mindenhol csak a tanárok nyomait talál-hatjuk. Innen lehet feljutni a 9. szintre, pontosabban az óternek abba a részébe, ahova a póncótermet építették, s ahova a **VAS** és **TYM** rúnákat rejtették. Sajnos a rúnákat ni nem találjuk meg, de egy **FLAM** rúna azórt lett, meg egy halom pénz. Innen vissza lehet jutni az első szintre is.

9. SZINT: Hatástalanítók a **TYM** rúnát, menjünk tovább az ajtón. Varázsoljunk telekinóizist és így nyomjuk meg az oldalt távol lévő gombot, s kinyílik ez az ajtó is. Ezután egy kis maze: amint belépünk csak forduljunk balra, s végig fel. A lávas helyen olóször szedjük fel egy kulcsot, ami a déli ajtó mögött van a piros dé-monnál, majd ószakra, ott egy lmpet kell halástalanítani, s végül a bejáratall szom-benlévő ajtó mögötti zöld démont csap-juk le. Továbbjutva egy ismerős helyre jutunk, de logyunk óvalosak, mert loos-hotunk, s keressünk inkább egy száraz földl csapást. Azon lovóbbmanvo vlassza-teleportelődünk a pontagrammás szoba-be, de ha ügyesek vagyunk észrevehel-jük, hogy az egyik kanyarban lehet más-ik irányba is menni, noha ott nincs is út. A rejtett jaret olvisz minket a kincseskam-rába.



# PRAECOR LOTH'S TOMB

Ez egy csapdókkal és halállal teli katakom-ba és labirintus-rendszer, amelyet az Őrző már nagyon rég meg szeratett volna hódít-lalni, de ezidáig mindenki belehalt. Min-donkít vonz e hatalmas, itt hovaró klncs, de senki nem jött ki még olve. Nyolc térképa



rebbét nagyon ajánlunk megszerezni ha túl is akarjuk élni. Ez a 3. szintre vonatkozik csak, a többiben más veszély leselkedik ránk. Csak a 2. szint egyedül a viszonylag nyugis.

**PR. LOTH-né:** Ő aki folkét minket, hogy mint élők, szóljunk *Praecor Loth*-nak, hogy álláthassa élőholt mivoltát és megpihenhessen. Nagy jutalmat ígér.

**GUARDIAN CSATLÓS:** Ez e szellem a 3. szint elején szól hozzánk, és akkor kedves, ha rajtunk van a *Guardian* peccátgyűrűje. Mesél egy kulcsról is, amit észak felé vészelt el, aztán pár csopdáról is, de mivel a legrövidebb út nem arra van, nem sok hasznát vehetjük se a kulcsnak, se a tanácsainak.

**THE THREE:** Ez a három *Praecor Loth* halála előtt a leghűbb emberei voltak, de miután *Loth* meghalt, egymás ellen fordultak. Három hivatásban a három leg-hatalmasabbak (pontosabban körülbelül a leghatalmasabbak), tolvaj, mágus és harcos. Mind a hármat le kell győznünk, ha ol akarunk jutni *Praecor Loth*-hoz.

**PR. LOTH:** Ha hozzá beszélünk, legyünk vele kegyetlenek és mondjuk a szintisza igazságát, még ha fájni is fog neki, mivel még mindig azt hiszi, hogy él. Ekkor inkább megőr a sírjába, s nekünk hatal-mas kincseket ad át. A föld magremeg, s az Őrző betolyása is megszűnik, azonkívül minden járkáló halott e mennybe/po-kolba jut.

**ETHEREAL VOID:** Szép nagy vidék, ahova az emberek foggyakrabban álmukban jutnak el. Az utak színei jelölőséggel bírnak. A zöld mezők mindig visszavisz-nek a központi lépcsőhöz, ahonnan el le-het indulni sárga, kék, illa és vörös utak-ra. A fehér az egy közbenső, a piramis-hoz vezető útvonalat jelöli (ill a *Sigil of Binding*-hez). Sok imp, gazer és csáptejű

támadhat ránk, és ne lepődjünk meg, ha esetleg hordling vagy mongbat vett min-ket célba. A vágó célpont a *Shire of Spirituality*, amelyet a narancssárga szín jelöl. Megesik, hogy egy teleport nem mindig ugyanoda visz, ahova kéne.

**IDEGEN MÁGUS:** A kék úton van, s ha megszólitjuk, kiderül, hogy nem értjük a nyelvét, de szépekét mutogat: a szemőre-bök, majd repülni akar, azaz egy csápte-jű szeméire vágjuk (2 db). Ha kettőt oda-adtunk neki, vigyorogva eltűnik.

**WILL'O WISP:** Ez is ott van, ahol a mágus. Kérdez tőlünk egy információt, s megígé-ri, hogy ha segítünk neki, ő is elárul va-lamit. *Bishop*-ról kérdez, mondjuk neki, hogy kiszabadult. Cserébe meg kérjük tőle, hogy meséljen a trilkhunok őseiről, mert a trilkhunok nagyon kíváncsiak rá.

**VÖRÖS ÚTVONAL:** Mokpo van az első ka-punál, azon belépve egy kellemetlen helyre jutunk, ahol mindenképpen hajt-sunk fel egy **FLAMEPROOF** potiónt, mert hamar megsülünk. **FIRE ELEMENTAL**-ok, **IMP**-ek és egy **DESTROYER** okozhatja a gondot. A **DESTROYER** előtt van a *Zaranthus* által ke-re-szt **MACE OF O. S.** Ha ezeket megoltuk, ugorjunk fel a plató tetején lévő kapuba, s tovább. Egy folyosó jön, ahol utunkat pár denevér és egy **HORDLING** állja el. A következő hely halom **OESPOILER**-rel és pár élőholt szellemmel (**DIRE GHOST, HAUNT**) van teli. Azután csak végig kell ügyeskednünk egy lávával teli szobában és kinyitni a talban lévő ajtót, majd ki.

**LILA:** Ha ideleleportálunk, kedvenc trollunk lelke is itt álmodozik. Onnan tudja, hogy álmodik, mert itt nagyon okos, mindig nyer a fekete kő-fehér kő játékban és már olyan választékosan beszél, hogy nyene-keket is használ, mint pl fahőj (!). Induljunk

el lefelé a csúszós úton. Egy kis idő mul-ta már eszméletlenül sebességgel gyorsu-lunk az ottlövő Őrző-szorú fej tátott szája felé. Odabent egy roppant klaesz hely lesz. Minden fekete-fehér és laaz egy-két spaciális ellenfél is, pálcikaemberek. Na-gyon pofásan neznek ki. Innen ki kell ke-verednünk (nekünk kb. 2 perc alatt sike-rült), s vége is. Teli lesz csúszós helyek-kel, és minden nagyon gyorsan fog tör-jenni.

**KÉK:** Itt nincs semmi dolgunk, mint a mo-zgó járda végére elmenni, s utána megke-resni a kaput.

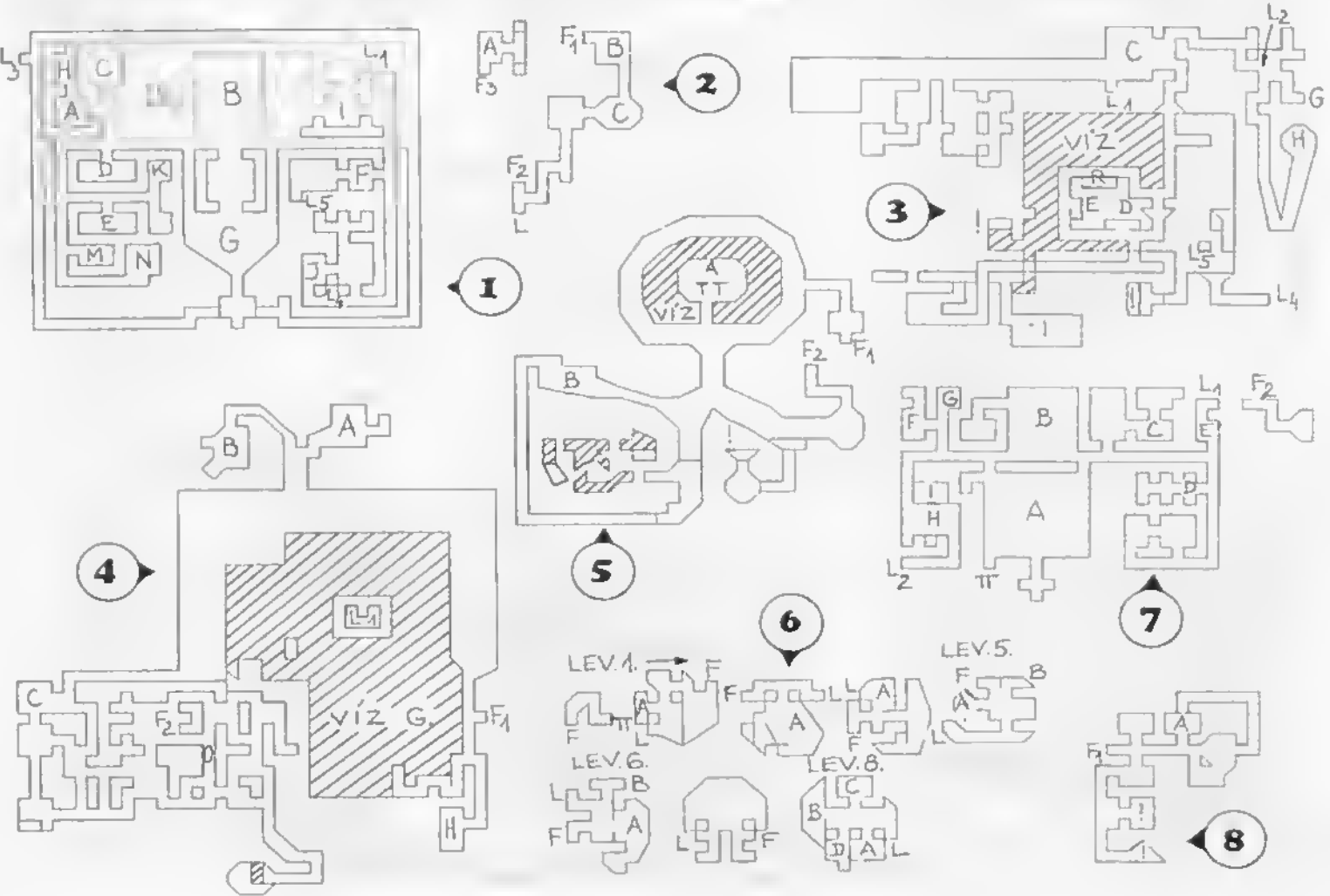
**SÁRGA:** Menjünk fel a legfelső szintre a fa-brintusban, ott forduljunk meg, menjünk balra, hátra, ahol egy ki-be csukodo fal van. Ugorjunk be amikor nyitva van és kr-is juthatunk innen is. Sok csápagyú kel-lemetlenkedik.

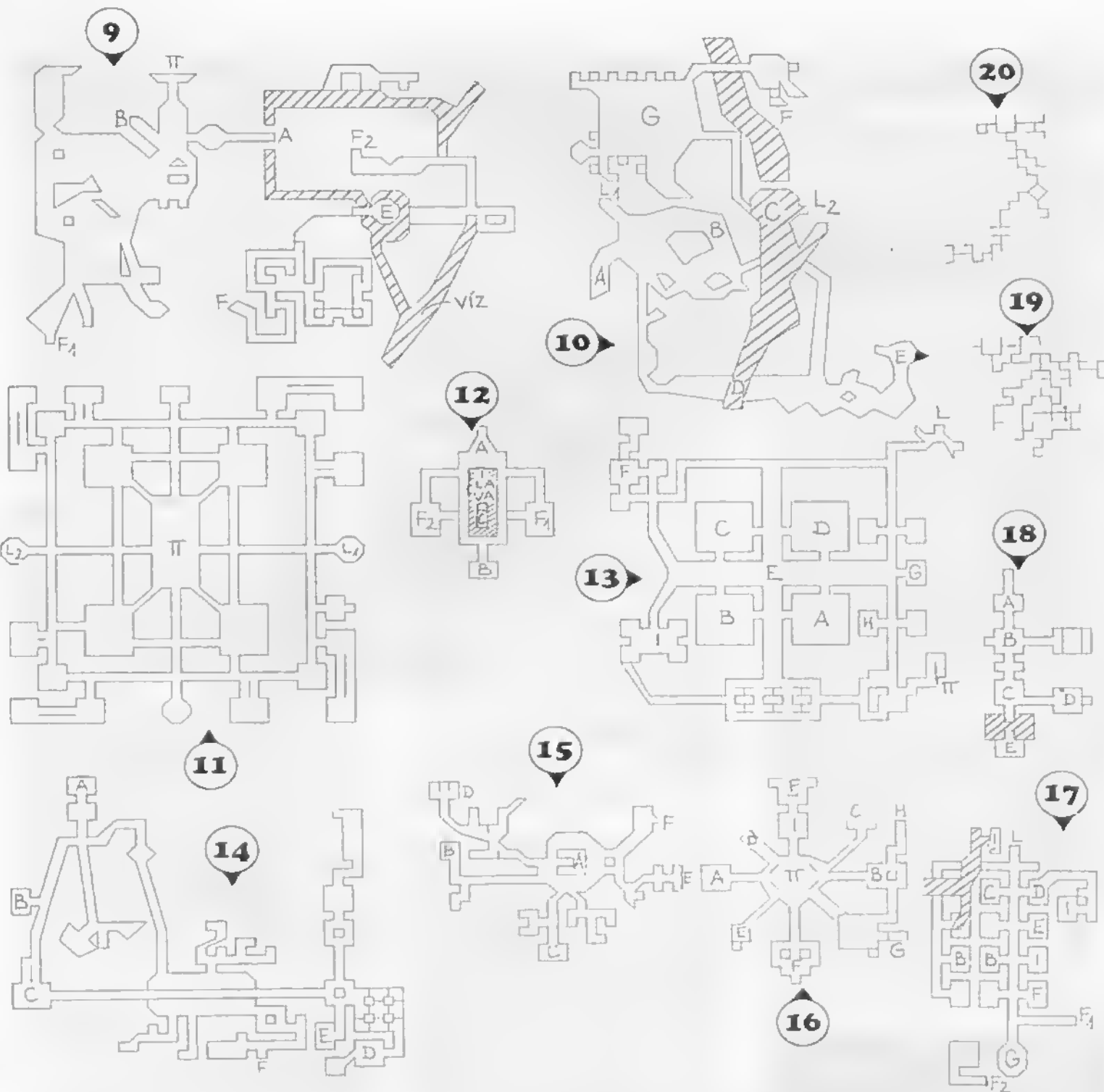
Különbséget az F/L mint lejáró/lejárát és az F/L mint jelzés közt az utána lévő pont mutat, ha nincs index.

Most plihentetésekképpen következzenek a térképek:

A térképeknél lévő számok a következőket jelentik:

- 1-5) Britannia, 1-5. szint
- 6) Börtönlorony 1-8. szint (PRISON TOWER)
- 7-8) Killorn Erőd 1-2. szint (KILLORN KEEP)
- 9-10) Jeges barlangok 1-2. szint (ICY CAVERNS)
- 11-12) Talorid világ 1-2. szint
- 13-15) PITS OF CARNAGE 1-3. szint
- 16-18) *Praecor Loth*'s sírja 1,2,4. szint (PRAECOR LOTH'S TOMB)
- 19-20) Eteri mező, sárga útvésző, középső és alsó szint





- Britannia**  
 1. szint (1)  
 A: Te szobád  
 B: Trónterem  
 C: Iolo  
 D: Dupre  
 E: Nelson  
 F.: Nystul  
 G: Nagyterem  
 H: Titkos szoba, kijárat  
 I: Konyha - sok kaja  
 J: Geoffroy  
 K: Julia és Lady Tory  
 L: Lord British  
 M: Patterson  
 N: Freydwinn  
 L1 — 2. szint F1-hez  
 L2 — 2. szint F2-höz

- L3 — 3. szint F-hoz  
 L4 — 2. szint, de hogy hova?  
 L5 — 2. szint F3-hoz  
 2. szint (2)  
 A: 3 rüna, Nystul kitalalórészlege  
 B: Kaja és Itallarakat  
 C: Armoury, fegyverterem  
 L: 5. szint F2-höz  
 3. szint (3)  
 A: A tolvaj  
 B: 2 tejnélküli + egy patkány + valamennyi kincs  
 C: Változó padló  
 D, E, F.: Kis szobák, belül ACID  
 SLUG-ok, patkányok vagy ROTWORM-ok  
 G:  
 H: 2 GAZER, kincs (átkozott korona),

- egy üveg BASILISK DIL  
 I. Egy HAUNT vigyáz kincseire és egy kulcsra  
 L1: Ismeretlen helyre, LURKER van ott  
 L2: Csak lejárát, a 3. szintre  
 L3: 4. szint F2  
 L4: 4. szint F1  
 L5: 4. szint G  
 4. szint (4)  
 A: Halom DREAD SPIDER, taketa tojás, a pókok nem bántanak, amíg nem nyúlunk a tojásukhoz  
 B: 3-4 fejettlen, kincs  
 C: Britanniai goblin telep (rilegális)  
 D: Egy nagy egér, sok sajt meg kevés kincs  
 E, F.: Ilyen nincs!



G: Ide esel le felülről, a 3. szint L5-ről

H: Egy IMP van itt, de csak ha van ékköves törőd, akkor juthatsz át a lávalalon

#### 5. szint (5)

A: Itt a teleport-dimenzió kapu nagy gem, Sok CAVE BAT meg LURKER

B: 2 szellem, valamennyi kincs

#### PRISON TOWER (6)

##### 1. szint

TT: Kapu blackrock  
F: 2 szintre

##### 2. szint

A: Egy kélszárnnyú aptó, kijárat lenne, ha ki lehetne nyitni

##### 3. szint

A: Itt halom kőtekdő goblin van, a 4. szintre is ambar állansága

##### 4. szint

A: Két togly, az egyik néma, a másik nem

##### 5. szint

B: Fegyverterem, esapdával az ajtán

A: Kovács, itt vannak a Irazium kesztyűk

##### 6. szint

A: Itt a nagytónok

B: Itt mag a troll

##### 7. szint

##### 8. szint

A: Goblin - ambari kém alfogye

B: Bishop; C: Mongbato

D: Itt az Orzó energiaforrása

#### KILLORN KEEP

##### 1. szint (7)

A: Nagyterem, árusok, árus-mágus, testőrpáncsnok

B: Trónterem

C: Konyha, bér

D: Trilkhunok istállója

E: Fegyverek

F: Altera

G: Myatell

H: Barakkok

I: Itt lesz Mors Gotha a végelető

L1: 2. szint F1-be

L2: 2. szint F2-be

##### 2. szint (8)

A: Titkos ajtó északra, utána csapda

#### ICE CAVERNS

##### 1. szint (9)

A: Yati

B: Csontvázak

C: ??

D: Kincs

E: Kapcsolók

F: Lánc, amivel a gátat kinyitod

F1: 2. szint L1-hez

F2: 2. szint L2-höz

##### 2. szint (1)

A: Mokpo

B: Yetik

C: Gát

D: Itt a blackrock gem

E: 3 yeti + filanlumes sár

F: Egy orb —> sok látomás

(eltérgetőink) kincs

G: Szókókút, energialorrás

#### TALORID (11)

##### 2. szint (12)

A: Infó-kristály, sok vorz

B: Designator, Vorz Ductosnoro

#### PITS OF CARNAGE

##### 1. szint (13)

A, B, C, D: Arénák (Föld, Tűz, Lavegő, Víz)

E: Központi terem

F: Doratag

G: Mágusfiú

H: Fogadó-iroda

I: Mágus-nő

##### 2. szint (14)

A: Earth golem, ha megöljük kincs (JEWEL SHIELD, SPEED P, REGAIN MANA P, drágakövek, 3 rúna)

B: Kincs, WAND OF REPAIRING

C: Ha leesünk egy patkányokkal toll szobába jutunk —> csata

D: Zaranthus

E: Időző-szoba (KAL AN MAN)

##### 3. szint (15)

A: Egy kis gömb

B: DIRE REAPER + kincs

C: Troll

D: Kincs + teleportos szoba

E: Lics, élőholtak + BASILISK OIL

#### PRAECOR LOTH'S TOMB

##### 1. szint (16)

A: 3 gölem: 2 föld + 1 tén —>

térképdarab

B: FIRE ELEMENTAL —>

térképdarab

C: Bozárt ajtó mögött térképdarab

D: Blackrock gem, alótte sok szikla

E: Lezárt rács mögött térképdarab

F: Sok-sok csontváz + 1

térképdarab

G: Ha bonyítsz, bent térképdarab

H: Csapóajtó felül

I: Sok WOLF SPIDER

#### 2. szint (17)

B: Hulla

C: Hulla

D: Pr. Loth élőholt óre, aki nekünk is fog lámadni

E: Szellem

F: Szellem, aki karosi a testét

G: Praecor Loth felasége

F1: Labirintusba visz le

F2: Labirintusba visszavisz

#### 3. szint (18)

A: Totvaj-lics

B: Mágus-lics

C: Harcos-lics

D: Sok démon + ACID SLUG —>

kulcs és lánc a kriptá

kinyitásához

E: Praecor Loth sirja

#### Végső megjegyzéseink:

• A f. namcsak kincset, hanem kulcsokat is jelöl(het).

• A szörnyek megtámadására vonatkozóan nem adunk infót, de legyünk mindig óvatosabbak, mert még EASY fokozatban is hamar elszállhat a VP. Támadjunk, aztán húzódjunk vissza, ha olyan szörnyről van szó, amelyik gyengén vagy sehoggy sem támad masszíroz, tűzgolyókat dobólok esetében pedig semmi asetre se manjünk elég távol tőla ahhoz, hogy ranklóhasse pusztító energiáit.

• Britannián kívül ha meghalunk, visszakérülünk a nagy teleport-gemhez, minden tárgyunkkal együtt.

• A térképek ugyan aléggé rondak, de mindenképpen használhatóak kell, hogy legyenek.

• A labirintusról egy fotó-térképet adunk (ahogyan ő rajzolta meg), mert erre nem lett volna türelmünk, meg úgyis össze kell szedni a darabjait a térképhez.

• A játékbeli térkép jobboldalán van egy kis piros mása a teleport-gemnek, minden egyes oldalával egy-egy világ térképeire lapozhatunk, lil. a középső naggyat Britanniához.

• Kifagyások miatt és ellen mrdig sűrűn mantsünk.

A 19-20-as számú térképek a sárga út labirintusainak rajzolata.

19 - középső rész, 20 - felső rész

Hát ennyit lett volna. Reméljük sikerül. Kösz, hogy kibírtad. Tatszani fog. Mi mondhatnánk még? Jó hosszú volt, kb. háromszor akkora helyszínnel, mint az előző rész, úgyhogy ne is esodálkozzatok a leírás méretein. Persze úgy is tudjuk, hogy majd megint küldtük a 2-3 oldalas klagészítéseket, nem baj, legalább laaz mlt benyomni az UUW3 leírás elajára. Ja, hogy mikor lesz UUW3, állítótág 1994 Karacaonyára. Ezt nem mi találtuk ki, hanem R.A.Garriott, az ORIGIN elnöke mondta. Naki talán hinni lehet...

• HáPi!



**Commodore Gyorsszervíz • Budapest, 175-10-24**  
XT/AT tápegység javítás és videoszervizelés is!

# ELSŐSEGÉLY



## IBM PC és klónjai

A mostani elsősegély egy kicsit rendhagyó lesz. Rendhagyó azért, mert a C64, az Amiga és a PC is 1-1 oldalt kapott, a Plus-tok a saját elsősegélyüket a Plus/4 sarokban megtalálják. Hát akkor sok szerencsét a kódok-pókok-csillók-híntek stb. felhasználásához!

**ALZ maastro** tollából lakadnak a kódok az **Eya of Beholder 3. c.** programhoz, hétha valaki „elhagyta” a kézikönyvet...  
Oldal, sor, szó / kód formátumban: 5, 5, 3 - between; 8, 5, 2 - guardcaptain; 9, 5, 2 - stared; 12, 5, 4 - charger; 18, 5, 5 - though; 21, 7, 14 - wilderlands; 24, 7, 12 - simple; 25, 9, 4 - suddenly; 28, 3, 3 - complete; 29, 5, 3 - occupations; 32, 4, 4 - classes; 34, 7, 6 - away; 35, 5, 4 - poladins; 38, 9, 1 - ability; 39, 2, 6 - mage; 41, 6, 1 - means; 42, 5, 3 - petearm; 46, 4, 6 - mainly; 50, 2, 4 - displays; 52, 3, 1 - examine; 68, 2, 4 - importance; 70, 2, 4 - especially; 71, 3, 3 - engage; 73, 10, 1 - remember;

Nem illik, sőt törvénybe ütköző cselekedet mások telefonbeszélgetéseit lehallagtatni. Kivétel az alól, ha a 2. illető BPS-en csevegszik (erről bővebben olvashatsz hátrébb). Így fűletük le **lole** és **Xorn** bácsikák (vagy **nenikék?** **CoVboy**) eszmecserejét **X-Wing** ügyben. Ha nem haragszanak az utak, akkor most megosztjuk az infókat az olvasókkal is:

'+'/'-' : sebesség növelés, csökkentése;  
**Backspace** ('ctrl/h'): max speed;  
**Backslash** ('ctrl/valami'): 0 sebesség;  
Számok '1'-'9' (numorikus): nézőirányok;  
'C': camera felvétel megkezdése;  
'C' újból: camera felvétel abbahagyása... a végén lejártható;  
'H': hyperspace;  
'ALT/E': eject;  
'T/Y': next/previous target;  
'U': target az, akit éppen legjobban látunk;  
'I': Information/target swtch;  
'B': mission briefing;  
'M': map;  
'cursor keys': mozgás, néha használni kell az egér mellé, így lehet Tie-t lőni.  
'W': Weapon;  
'R', 'T', 'Y', 'U', 'I': Különböző targeting computer funkciók;  
'S': Shield config;  
'D': Intlight damage and repair control;  
'F': (X) Szarnyak nyíl-csuk (hogy mire jó?)  
'H': Hyperjump;  
'.' : 'valamint 'Shift/F9', 'Shift/F10':  
Power transfer shield-weapon között;  
'ENTER': Fire;  
'B': Mission description;  
'M': Mission map;  
'.' : Műszerfal ki-be;  
'/' : Chase mode;  
'.' : '=' : Throttle;  
'V', '<': No throttle, full throttle;  
'[', ']' : 1/3, 2/3 throttle;  
'F1'-'F4': Different views;  
'F5'-'F8': Pre-selected targets;  
'F9', 'F10': Power recharging rate, weapon, shield;

'Shift'-es parancsok, wingman irányítására:  
'Shift/A': Attack my target;  
'Shift/I': Ignore my target;  
'Shift/C': Defend my back;  
'Shift/W': ?;  
'Shift/F5'-'Shift/F8': Set pre-selected targets;  
'Ctrl'+'left'+'right': Orsózás, tengely körüli forgás;

Egy trükk a **Tour 1/4-es** küldetés teljesítéséhez. Fokúlnk a térkép szerint dél-keleten egy fregatt, ott dob 3 T/F-t, és 3 T/B-t. A 3 T/B-t torpedókat a lehető leghamarabb le kell lőni, a T/F-ekkel nem törődni, csak ha a cső elé lépnek, és hasbaszúrják magukat.

Fegyver energia a motorra: Padlógázon északnyugat felől Vissza a saját hajók közé, mert azok túloldalán jön újra az előző fregatt (időközben aljumpot). Újabb T/B-k, amiket azonnal le kell lőni.

Utána már csak a T/F-ek vannak, és kész... A T/B-k telóvák a Corvette-t, ezért kell őket a photontorpedóik kilövése előtt eliminálni... A T/F-ekre sem árt figyelni, mert azok meg a shuttle-okat lövik le nagyon könnyen. A végén jön T/I is egy pár, de addigra kész szokott lenni a misszió.

**OGYI Dunakeszi** PC-n nyüsstől a játékokat. Az első szám a programon belül a megadott byte, a második szám pedig amit be kell írni (pt. Norton Utility-vel)

**RESCUE RANGERS: RR.EXE 24628; EB 02** - köz ellen, 27630; EB 04 - tűz ellen, 3463; EB 04 - zöld trutyi ellen örökélet, 3645; EB 04 - kutyák ellen örökélet

**CISCO HEAT: CISCO.EXE (92295 byte hosszú) 55572; EB 04** - örökidő, 32172; FF - 1. rendőráutó seb, 32179; FF - 2. rendőráutó seb.

**HARD DRIVIN' II: HD2.EXE 2729; EB 04** - motorzúgás kl. yaaahh

**SIMCITY: SIMCITY.EXE 170489; FF FF FF**  
**PANGO PANGO EXE 3187; EB 04** - örök-élet

**DEATH TRACK: DTRACK EXE 167667; FF** - legjobb aknából 255 db-ot kapunk, 167673; FF - rakétából 255, 167662-03 - géppuskához 1000 töltény.

Kiss Akos Dabrocsból már régi versenyző a PC-s elsősegély témában.

**COLOR BUSTER LEVELCODES: 5-EASY LAMER, 10-HUGO SUBS, 15-ELSZALLAS, 20-GY-BEST, 25-DEKAS GECI, 30-SUPERTRAMP, 35-GOTO 35, 40-LOVE KATI, 45-CSONKA KATI, 50-INVICIBLE**

**SPACE ROGUE** kódok Oldal, sor, szó, betű. Kód: 1, 2, 3, 1, SCOUT / 2, 1, 4, 1, DECA / 3, 3, 6, 2, BETT / 4, 1, 1, 2, BENE / 5, 3, 2, 2, LONG / 6, 2, 7, 2, TARG / 7, 5, 3, 3, HAVE / 8, 4, 1, 3, WHEN / 9, 4, 2, 2, SEAS / 10, 1, 1, 2, DOCK / 12, 5, 5, 1, SHOW / 13, 4, 1, 1, RECH / 14, 3, 4, 3, FIRE / 15, 1, 3, 2, THRE / 16, 2, 1, 3, OPTI / 18, 2, 3,

INST / 19, 5, 4, 1, DEAD / 20, 1, 5, 1, SHIE / 21, 1, 2, 2, CONT / 22, 3, 1, 1, HELM / 23, 2, 4, 2, GATE / 25, 4, 6, 1, QUIC / 27, 1, 1, 2, TITA / 28, 1, 3, 2, FLAS / 31, 1, 5, 1, WORK / 35, 1, 4, 2, SUIC / 37, 2, 3, 1, IMPE / 39, 5, 1, 1, SHOU / 41, 3, 2, 1, COLO / 42, 4, 1, 2, PIRA / 44, 2, 2, 1, WREN / 45, 2, 5, 2, CHAM

**COUNTDOWN SAVEGAME FILE: \*.GAM**  
09/08. byte: pontszám. BCD alakban kell beírni (pl.239, akkor 08:39, 09:02)  
414.byte: a riasztó bekapcsolásának ideje (FF a legtöbb idő).

**CATACOMBS 3D** savagame: 76-79:pontszám / 50-51:heals / 46-47:bolts / 48-49:nukes / 50:energy (40) / 68:level / 42: nehézség (00-easy / 01-normal / 02-hard)

**POOLS OF DARKNESS. \*.PC / \*.chr** 01-15: név / 16-29: tulajdonságok / 176 years / 370-373. exp.point / 508: HP aktuális / 178: HP max. / 331-332: platinum / 179-305: varázslatok / meg ilyen-mik (01-re állítani) / 333-334: gems / 335-336: jewelry / 337-342: karakterek szintjei

**BUCK ROGERS: \*.WHO: 16/23: str; 17/24: dex; 18/25: con; 19/26: int; 20/27: wls; 21/28: cha; 22/29: ich; 01-15: név; 43-46: credit; 47-50: exp.point; 56: age (életkor); 227/228: HP most; 69: HP max; 54: movement point; 41: level; 184: ikon (00-23)**

**Skills:**  
**Technical.** repair electrical: 77, r.mechanicat: 78; r.nuclear engine 79/r.life support: 80 (1E-re!), r.rocket hull. 81; jury rig: 82; bypass security 83; open lock: 84; commo oper.: 85; sensor oper.: 86; demolitions: 87; first aid: 89; repair weapon 90

**Intelligence:** mathomach: 103; planetology: 106, battle tactics: 107; astronomy: 112; library search: 121; disguise: 126; programming: 119; astrogation: 122; navigation: 123

**Dexterity:** hide in shadows: 137; move silently: 138; pick pockets: 139; acrobatics: 140; climb: 141

**Charisma:** act: 147; intimidate: 148; leadership: 149; befriend animal: 150; fast talk, convince: 152; singing: 153; distract: 154; etiquette: 155

**Wisdom** tracking: 156; shadowing: 157; planetary survival: 160

**Egyéb:** drive ground car: 129; maneuver in OG: 143; notice: 159; use jetpack: 132; treat critical wounds 95 (1E-re!), treat serious wounds 94 (ezt is); treat light wounds: 93; pilot rocket: 127, life suspension tech: 92; pilot fixed wing: 128; diagnose: 99; pilot rotor wing: 130; drive jet car: 135; treat stun, paralysis: 97 (1E-re!); treat disease: 98; treat poison: 96 (ezeket is)

**CAMPAIGN SAVEGAME: \*.MAP, év** 112/hónap: 111; nap: 110/óra 109, perc: 108; új: 113 /00: temperature: 01; tropical; 02: desert; 107: nagyítás (00: 25x25; 01: 50x50; 02: 100x100; 03: 200x200; 06: 1600x1600; 07: 3200x3200)

**MAGIC POCKETS** kódok 1-1053: 2-3425: 3-8282; 4-4476; 5-7766; 6-1469

**CASTLES** savegame év. 165/166; hónap: 163, nap: 161; pénz: 167/168; levy taxes: 173/174 (8000-nél kisebbet kell beírni!); food. 185/186; military wages. 201

**SIMANT** savegame: 45744: pontszám  
**DUNE:** A játékban két helyen monthetunk állást: a várból a tükörnél, és a SEE DUNE MAP után a földgömbre clickelve.



## Amiga

**Tanos Krisztián (RAPPER)** Pesten nagyon szeretne lemezeket nyerni, és ezért képes volt 15,- Ft-ért elküldeni az atáblát cheat-el: Az Amigás **ALIEN 3**-ban a pályákat az 'N' billentyűvel lehet váltani.

**Király András** Sopronban Amigája társaságában érzi legjobban magát. Most (pár éve) jól kilós leveléből néhány tipp poltyant ki. Akkor lóssuk.

**ALIEN BREED.** Játék közben gépeljük be: **TULEBY** (az egyik programozó neve): pályaugrás. Menjünk a második pályán lévő lőtől lefelé fokozó terminálhoz és aktiválás után gépeljük be: **ALIENS ARE FAGDOTS, BEN JOHNSON TRAINED, THESE ALIENS, SALMAN RUSHDIE PLAYS, ALIEN BREED, PISSED AS A FART, PITBULLS ON THE LOOSE, THE IRAQIS MADE THE WEAPONS, GALLUP, FULL CONTACT, PINK FLOYD, LEEDS, NEWCASTLE BROWN.** Játékonként csak egyet lehet működtetni Jó próbálgatást!

**AGONY:** A címkepernyőn gépeljük be: **FANTASY.** Játék közben: 'F1'-'F4': fogverés és extraéletek, 'RETURN': pályaugrás.

**APYDIA:** Gépeljük be a címkepernyőn: **MISS HONEYBEE** 2.LEVEL, **HASTALAVISTA** 3.LEVEL, **DEPUTYOFLOVE** 4.LEVEL, **SNEAKPREVIEW** - 5.LEVEL. Pausa után Urdabba nyakig fogverzi méhünket.

**BABY JDE:** 2.pálya: **YOUPI**, 3.: **GLOUP**, 4.: **MUMMY**

**BACK TO THE FUTURE III.** Gépeljük be játék közben: 1.pályán: **ROTTEN CHEAT**, 2.: **LOUSY CHEAT**, 3.: **LOW DOWN CHEAT.** A képernyő villogása után örökélet.

**DARKMAN:** Gépeljük be a címkepernyőn: **MEA CULPA.** 'F1'-'F6' pályát vált, 'F8' endsequence.

**DOUBLE DRAGON III.** Pausa után ('P' vagy 'F1') nyomjuk meg kilencszer az 'F5'-öt! Örök credits.

**CHUCK ROCK:** Gépeljük be a címkepernyőn: **MORTIMER** - játék közben 'F' a zónaváltás, **TURN FRAME** - a számokkal pályát ugorhatunk, **UNCLE SAMS** - örök energy.

**DRAGON'S LAIR II.** Pausa után gépeljük be: **GET MORDROC DIRK** - élvezzük a mozik.

**ASTERIX:** 'F7'-tel visszaállíthatjuk életünk számát a kezdő értékre.

**E-SWAT:** Pausa után gépeljük be, **JUSTIFIED ANCIENTS OF MU MU** - 99 credits!!!

**ELVIRA:** Ethalázás után vagyuk ki a lo-mozt és clickoljunk YES-re, így onnan folytathatjuk a játékot, ahonnan abba-hagytuk.

**FINAL FIGHT:** Ha a bevezető közben egy-folytában nyomjuk a helpet, egy idő után bejön egy programozó képe, aki bemu-talozzik és cheat mode on.

**FORMULA ONE GRAND PRIX:** Ahogy kijön a "race won by..." üzenet, nyomjuk meg a 'RETURN'-t, hogy felkészüljünk a depóban, és álljunk is be. Végül meg-míg a versenyt véget ér, így az első hely a mi számlánkra írodik.

**GIANA SISTERS:** Játék közben nyomjuk be az 'ARMIN' gombokat egyszerre - pályaugrás.

**STORMLOD:** A történet alatt 'DRAGONBRIDGE'-t írunk be, így a játéknak pausa után '1'-gyel pályát ugorhatunk.

**NINJA WARRIDRS:** Nyomjuk a bal ogér-gombot addig, míg meg nem jelenik a címkepernyő, ezzel örökéletet kapunk.

**WINZER:** Lépjünk be a reklámirodába, válasszuk ki az európai TV-t és állítsunk minden számat kilencre! Kicsit több a kezdőéte...

**LDDO:** Tartsuk nyomva az 'M'-et, majd mellé a 'P'-t is. Megál az idő, lehet gondolkodni.

**STADT DER LÖWEN:** A hotel telefonszáma: 3458111

**DRAGON BREED:** Pausa után 'SHIFT' + 'IREM', kész a sérthetlenség (nem mindig működik)

**VIKING CHILD:** Kodok: **IMAGITEC, JOJO, SRN, GUSTAVUS, NINJASDL.**

**HUDSON HAWK:** Gépeljük be a copyright-os képernyőn: **SCINENCEFICTION**, így máris töltődik az 1. pálya örökélettel megtöltve.

**LETHAL EXCESS:** A főmenüben gépeljük 'CDKE'-t, majd 'F1'-'F8': fogvert vált, 'L'-életek, 'F10'-sérthetlenség.

**GODFATHER:** Pausa után gépeljük be 'PIZZA HUT'-ot, így sérthetetlenek leszünk.

**LOTUS TURBO CHALLENGE:** Az első játékos nevének írjunk 'FIELDS OF FIRE'-t, a másodiknak 'IN A BIG COUNTRY'-t. Lehetünk akórhanysadikak, mindig tovább fogunk jutni.

**PREDATOR II:** Pausa után gépeljük be: 'RE DNE UGLY MUTHA' és várjunk míg a pausa magától ki nem kapcsol! Kész a sérthetlenség.

**Z-OUT:** 'J' és 'K' együtt sérthetlenség, 'J' és '1-6' pályaugrás.

**NITRD:** A pilóta nevéhez **MAJ**-t írunk, így 5000 luat és 50 money-t kapunk.

**TREX WARRIDR:** Töltés közben nyomjuk folyamatosan az egér bal gombját az a tűzgombot, majd töltés végen pötyögjük be: **KILL THE ORIDS.** 9000 credit, levámenü. 'F1'-weaponcoaler-t aktiválja, 'F2'-shildreloader-t aktiválja, '\*'- lözervál-tás. Akinek a játék túl könnyű lenne, ellenségeket is elővarázsolhat: **w-wasp, h-saucer, g-montar, f-assasin, o-stunner, u-cloaker, j-jumper, i-launcher, b-miner.**

**RBOCDD:** Játék közben gépeljük be: **LITTLE MERMAID.** 'X'-pálya vége, 'M'-pálya ugráshatóság, 'K'-halál, 'RETURN'-örökélet ki/ba, 'P'-repülő, 'B'-kád, 'C'-autó, 'K'-szárnyak.

**SIMPSONS:** A család tévőzése közben gépeljük be, 'CDWABUNGA', voilá örök-élet!

**UNDER PRESSURE:** Játék közben gépel-jük be: 'GRYMALKIN', 'F1'-'F4'-pályaug-rás, '1-8':fogverek, '9'-védőpaljzs, '0'-hatól

**TERMINATOR 2:** Pausa után nyomkodjuk végig az 'F'-gombokat egytől tízig, majd nyomjuk meg a tűzgombot, 'ESC' pályát vált.

**INDIANAPOLIS 500:** Állítsuk be a **Lola/Buick** kocsit és állítsuk át az értékeket így:

**Deers:** 8,13-5,22-3,57-3,50;  
**Wings:** elől adjunk 4-et hozzá, hátul 5-öt;  
**Stagger:** marad;  
**Rubber:** jobb első kemény, jobb hátsó közepes, bal első és hátsó lágy;  
**Chambors:** jobb első: .50, jobb hátsó: +25, bal első: +25, bal hátsó: +1;  
**Pressure:** mindenhöl 25;  
**Schocks:** mindegyiket totál la;  
**Lever:** on desh; mindegyiket előre;

**Santa Ceaba (SANTHEE)** Karcagról nagy adag **Maniac Mansion** tippézont zúdít rá-jok: Ha a kamrában található belötös üve-got (JAR) megtöltjük vízzel **JAR OF WATER** lesz belőle. Ha azt bepakoljuk a mikrobe (**MICROWAVE OVEN**), akkor meleg vízünk lesz. Hogy ezt mire lehet használni, azt majd valaki más... Az előjén **DAVE** mellé válasszuk **BERNARD**-ot és **MCKLE**-t (a nő-gert)! Ha ED-nek odaadjuk a csomagot (**PACKAGE**), akkor elmond egy regényt, meg szót ojt valami tavról, amit szeretne visszakapni, és ha visszajövünk ide, akkor azzal logad, hogy "Ááá, már meg is szere-tem?" Szóval: mután! Dr. **FRED** beszélt ED-del azután a bejáratnál a jobb oldali bokor körül találunk egy előhivatlan filmet (**UN-**

**DEVELOPED** FILM); szedjük fel és adjuk oda a négernek, Utána menjünk be a kam-rába, ahol a kortajtó van, és várjuk le az elő-hívót (**DEVELOPER**), ami szétörlik a pad-lón levő rácson. Menjünk le a lüddőszobá-ba és a mosdóról vagyuk fel a szivacsot. Menjünk ki az udvarra a bejárat elé. Men-jünk be a lépcső jobb oldalán levő rácson és menjünk addig baira, míg egy pocsolót nem látunk. Ezen használjuk a szivacsot, így fojtatjuk az előhívót. Adjuk oda a né-gernek és menjünk fel a fotós (előhívó) kamrába. Ott használjuk a szivacsot az előhívó tálcán (**DEVELOPER TRAY**). A néger elkezd ott ügyködni, aminek az eredménye a nyomtatvány (**PRINT**). Ezt adjuk oda ED-nek, és lehet örülni!

**Balázs Miklós** Szigethatmon programozási gondokkal küzd, de ez nem gátolja meg abban, hogy előrelj a nekünk **MOONSTDNE** tippjeit: A szent helyen, ahol a druldek életet adnak cserébe egy tárggyunkért, ottickelünk csak a páncélunk-ra. Az eredmény: életet is kapunk, és a páncélunk is megmarad. Ezt a végtelenség-ig ismételtgethetjük, ha életünk fogytán van.

**Kóka Viktor** Nagykőrösről elküldte nekünk a **LOTUS III** password-jait. Hozta isten őket. Háromlajta nehézségi fok közül vá-laszthatunk, amit fölfelé ívóló vonal jelöl, amit ezek után "szint"-nek fogunk nevezni.

I. szint: 1. **PWRVWVHNM-30**, 2. **XMOIYSKAS-80**, 3. **UVOSNPBCM-70**, 4. **CWVBOPCAV-50**, 5. **SFXUXXXP-60**, 6. **HSYWYSKCG-50**, 7. **IVEMMKOZ-50**

II. szint: 1. **ANNSMOLPN-60**, 2. **VZVDOPHCY-50**, 3. **RTLMYJKHB-60**, 4. **ERRURV-67**, 5. **NSSSXXXS-60**, 6. **WSVUOPCSJ-70**, 7. **OUNDEFACG-99**, 8. **GXWDYPCAV-68**, 9. **DZ ZF BAT-90** (egy-egy space van az első 2, III 4 betű között), 10. **LWNJWKACN-90**

III. szint: 1. **IYVNVFAOR-35**, 2. **KAZZNIKAI-45**, 3. **FGOLJGDAF-65**, 4. **MFFSRPYDU-60**, 5. **PLOTZODPE-80**, 6. **ZKZOKJKKK-50**, 7. **TGGJGGTTT-63**, 8. **AFZYBQCJT-70**, 9. **JBOUKJHKA-99**, 10. **DASICOTET-80**, 11. **XDNUSEECE-85**, 12. **ODSCJVEBT-75**, 13. **SKGYXXXK-75**, 14. **YKGJWVNAK-92**, 15. **WJMEGMEOH-60**

**Egri Ceaba** Dunaújvárosból néhány Cheat-el küldött legutóbb:

**VOYADER:** A menüél írjuk be, hogy "WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL".

**BDMBUSAL:** A pályakodokat már elkezdte valaki a kerásonyi számban. Itt a folytá-tás: 112-LAMP, 120-TREE, 128-SINK, 136-BIKE, 144-BIRD, 152-TAPE, 160-VASE, 168-PILL, 176-SPOT, 184-PALM, 192-LOCK, 200-SAFE, 208-WORM, 216-NOSE, 224-EYES, 232-HAIR, 240-SIGN, 248-MYTH

**PSYBDRGS** pályakodok: **ANACREON:** 2-1610, 3-1510, 4-1704, **KRYPTON:** 1-7564, 2-5027, 3-5269, 4-7235, 5-4794, **KALGAN:** 1-0413, 2-9411, 3-6855, 4-9591, 5-4269, **ZORGON:** 1-4640, 2-4412, 3-2436, 4-8883, 5-5564, 6-1902, **TERMINUS:** 1-0722, 2-4464, 3-9802, 4-9972, 5-293F, 6-5805, **TRANTOR:** 1-6619, 2-7627, 3-6765, 4-0218, 5-9335, 6-3704, 7-4970, 8-3610, 9-3249, 3-3482, 4-2613, 5-7292, 6-2022, 7-4425

**Koós Miklós** Balatonvilágoson nagyon meg akarja osztani kódjait másokkal is. Ennek sommi akadály. **DYNABLASTER:** 2.2 - UAGKTEN, 2.5 - UAKVORA, 3.4 - UKCHPBVK, 4.3 - UAVVOGA, 4.5 - UAKVOIGA, 4.6 - UAOVBOPC, 5.1 - UAYVLHPU, 5.4 - UAKVOGTN, 5.5 - MUECVLYT, 6.2 - UKWZEIHK, 6.3 - MUECPYN, 6.8 - UARKOTGZ, 7.1 - UARKIMGA, 7.3 - UACKLTGU, 7.4 - MUWCVOHN, 8.6 - UACFOGRE, 8.7 - UACFWRU, 8.8 - UAHFTHEP

## Commodore 64

Egy kis SUPREMACY tippözön Szatón Aron-tól, Győrből.

Fegyesszük be a programot, majd monitor (ctrl+gde-on). Az alant felsorolt tárcímeket úgy kell használni, hogy 'M', utána a cím, 'Return'. Az első kétbetűs 11 byte-os számot kell módosítani. A címek hexadecimálisban vannak.

Ellentét / pénz / keje / üzenet / lekérés / nyarsenyeg / energia:

WOTOK / 5423 / 5419 / 5411 / 5417 / 541D / 5421

SMINE / 55F3 / 55E9 / 55EF / 55E7 / 55ED / 55F1

Krót, Rern / 5593 / 5599 / 5598 / 5597 / 559D / 5591

Van még itt némi tippalmaz a STREET ROD-hez is. Néhány kocsit ére hol van a memóriában:

1940 Chevrolet Roadster: \$64A8  
1938 Chevrolet Master Deluxe: \$64A4  
1955 Chevrolet Bel-Air Sport: \$64AC  
1958 Chevrolet Impala: \$64AE  
1956 Corvette: \$64B0  
1961 Corvette: \$64B2  
1963 Corvette: \$64B4  
1949 Olds 88: \$64C8

A használat: Pl. a '63-as Corvette árát akarjuk átlátni, 1 dolcsira, akkor Freeze, majd monitor: M64B4. Itt át kell írni az alsó 4 számot: 00 01.

Győli Róbert Szabadszálláson megtanulta módszerekkel küzd a Supremacy-ban; A játékban nagy gond elegendő mennyiségű pénzmag beszerzése. Erre jó módszer a leírásban szerepelt tipp. Viszont ilyenkor a populáció felemészti a kaját. A következő a teendő: Amikor elkészült a Terraformer, vegyük onyot. Küldjük át a legközelebbi bolygóra. Amint végező a munkával, reptünk oda 3-4 kertészeti állomást, és 2-3 bányagépet (ne meg persze energiaátalakítót). Amint a tudósok feltalálják a csodarépat, már minden készen áll. 2-3 év alatt 20-25 ezer tonna felé megy a kaja mindkét bolygón. Ezután he kihat a növény, a program kiakad, úgy értelmez, mintha továbbra is lenne. Ez ez 1.2. fokozatban működik biztosan.

Úgy látszik, változtunk Piratokról Street Rod-re, mert Markovics Norbert is küldött egy nagy edag kiegészítést Arnótról. Na akkor kezdjük neki!

Az alábbi adatok egy kicsit megkönnyíti a játékot. A szövegek értelmezése a következő:

- (1) Ár: egyértelmű. A kocsi ára dolcsiban;
- (2) Kocsi neve: Ez gyenithetően a tragacs neve;
- (3) Motor feltája: A kocsi típusa (GM, FORD, CHRYSLER);
- (4) Utcai seb.: A kocsi sebessége mikor a motor be van állítva, de nincs lecsonkítva a kocsit;
- (5) Csonkítva: Sebesség, ha le van szedve a tető, s e lökhárítók;
- (6) Max seb.: Amikor a kocsi minden elkar része "racing", s lel van tuningolva, le van csonkítva;
- (7) Motor: A motor feltája mikor vesszük, vagy elnyertük: V-6: V-6 motor, V-8 gyengébb: e motor kisebb feltája, ami nem lóg ki e motorháztetőből, V-8 erősebb: a motor "racing" változata.
- (8) Seb. váltó: A - eutomata, 3 - 3 sebességes, 4 - 4 sebességes, R - 4 sebességes "racing"

Akkor kezdjük:

(1) / (2) / (3) / (4) / (5) / (6) / (7) / (8)  
400 / Chevrolet 2-dr coupe / GM / 78 / 85 / 124 / V-6 / A  
475 / Chevrolet 2-dr / GM / 85 / 93 / 126 / V-8 gy / A  
455 / Mercury Custom 2-dr / FORD / 78 / 85 / 124 / V-6 / A

625 / Dodge Custom royal... / Chr. / 87 / 95 / 124 / V-8 gy / A  
640 / Ford Fairlane 500 2-dr / FORD / 93 / 102 / 126 / V-8 gy / 3  
900 / Mercury Monterey / FORD / 96 / 106 / 128 / V-8 gy / 3  
950 / Chevrolet Bel-elr... / GM / 98 / 107 / 127 / V-8 gy / 3  
1200 / Plymouth Savoy 2-dr / Chr. / 87 / 94 / 127 / V-8 gy / A  
2050 / Dodge Polara / Chr. / 100 / 110 / 133 / V-8 R / 3  
2055 / Olds 88 / GM / 114 / 124 / 133 / V-8 R / 4  
2250 / 1961 Corvette / GM / 119 / 123 / 132 / V-8 R / 4  
3350 / T-blrd / FORD / 123 / 133 / 136 / V-8 R / R  
3770 / 1963 Corvette / GM / 132 / 136 / 136 / V-8 R / R.  
A táblázat nem teljes, csak néhányat írtunk le.

Elak Róbert Százhalombattán nagy játékos 64-on, most megosztja tapasztalait mindenki-vel:

Oil Imperium: Ha az iródában lenyomjuk egyszerre a 'belrenyi', 'CTRL', 'RUN/STOP' billentyűket, kapunk a RELINE-től egy milikót zsebpénz gyanánt. Ezt havonta egyszer lehet használni. A túránál ez a kombináció felgyorsítja e túrót.

Wizball: Ha a címképernyőn belrjuk: 'WIZBOWIZ', sérthetetlenek leszünk.

Leaderboard Golf: Ha ki van írva, hogy hanyan akarnak játszani, nyomjuk meg az 'R'-t. Ezzel gyakorló módba kerülünk, s minden ütés után megtudjuk, milyen messze ment a golyó.

Glenn Slater: RESET, majd POKE 8257,96, indítás: SYS 2098. Ez örökéletet eredményez, és meghalás után nem vesznek el az eddig megszerzett extrák. A 'SHIFT' + 'ALNM', vagy 'SHIFT' + 'QWAZ' lenyomásával pályát ugorhatunk.

King's Bounty: Ha kaptuk vásárlásánál leall a floppy, vegyük ki a lemezt, kapcsoljuk ki a floppyt, majd be, prss 'RUN/STOP', lemez be, 'RETURN', ismételtgessük csak ha nem sikerül elsőre.

Action Kids üzeni CoVboy-nak, hogy ekkor kidz-nek kell ejtlni a nevet. Továbbá, ha e Vendettában elakadtaknak ad némi helpt: Amikor egy helyszíntre átlépünk (szoba, utca stb...) akkor egy villogó kis 'X' betű jelzi a helyet, ahol valami hasznos dolog van (pl. levethető tárgy, vagy éppen egy létra, amin lól kell mászni). Sok szerencsét

Szabó Attila Egerből egy kéteg muzeális enékű C64 Peka-kal lepi meg a negyérde-műt

Annihilator: POKE 6295,11  
Blagger: POKE 3560,8  
Burnin Rubber: POKE 18432,173  
Bungling Bay: POKE 47465,176  
Buck Rogers: POKE 8825,36  
Black Hawk: POKE 8289,99  
Bel Attack: POKE 11061,234  
Battlezone: POKE 8909,100  
Bruce Lee: POKE 5686,128, POKE 5677,128; POKE 34623,234; POKE 34624,234; vagy POKE 33301,245; POKE 33457,255; vagy POKE 34634,44  
Chopfitter: POKE 8011,173  
Crozy Kong: POKE 30624,173  
Crocsfire: POKE 27625,173; POKE 5358,44  
Chrisis: POKE 2665,238; vagy POKE 3144,238  
Clowns: POKE 3560,255  
Dara Davil Dennis: POKE 29173,255 (tombpéállítás 17958,5 elapörtök=5)  
Dimenslon X: POKE 8645,129  
Dinky Doo: POKE 11989,99; POKE 11989,18  
Dig Dig: POKE 10473,255

Donkey Kong: POKE 11989,99, POKE 11989,18  
Jumping Jack: POKE 27904,173  
Jummen Junior: POKE 9540,44  
Jungle Hunt: POKE 2242,234; POKE 2243,234  
Jot Sel Willy: POKE 11345,33  
Kektue: POKE 4564,255  
Kid Grid: POKE 10020,234  
Laser Strike: POKE 16475,173  
Meter Mania: POKE 8646,255  
Neptune: POKE 7870,60  
Reder Ral Race: POKE 7194,234  
Rebin to the Roccoe: POKE 8144,234  
Sammy Lightfoot: POKE 3678,189  
Seafox: POKE 7337,173  
Speci Taxi: POKE 16911,200 (Run/Stop - Restore után)  
GhosiBustere: Név: Martin, Account: Yes, Szám: 02203505, Eredmény: 150200\$; Név: Mix, Account: yes, Szám: 6074700, Eredmény: 33000\$

Bonyol Pálor Pécsről sem akor lemeradni a többi veterán bajtárs mögött. Lássuk a termőst:

Mikla: POKE 2191,228; POKE 2192,252, RUN, majd RESET, POKE 7052,0 - örök-élet, POKE 7011,96 - sérthetlenség, SYS 2064

Usagi Yojimbo: POKE 18125,127 - sérthetlenség

Cauldron: POKE 30757,5 - örökélet  
Beunty Bob: POKE 14817,0; POKE 12156,12; POKE 12239,12 - örökélet

Druid: RESET, majd  
POKE 35097,0 - végtelen energia  
POKE 35122,0 - végtelen lövedék  
POKE 37802,0 - végtelen kutes  
POKE 35968,0 - láthatatlanság  
POKE 35464,0 - gölem  
POKE 37427,0 - rebbanóenyeg  
SYS 4379

NEW Aliene: RESET, majd  
POKE 42043,12 - végtelen lövedék  
POKE 42386,12 - végtelen energia  
POKE 38408,x - kezdő szoba (x tetszőle-gos)  
POKE 43287,0 - halhatatlanság  
POKE 33542,48  
POKE 33543,25  
POKE 33548,48  
POKE 33549,19 - nuku sötét szoba  
SYS 32777

Bombuzal: Run/Stop + Restore, majd POKE 38462,0 - örökélet, indítás: SYS 2793

Infiltrator 2: POKE 13796,12 - végtelen gáz-gránát, POKE 14718,96 - sérthetlenség  
PHARAOH'S CURSE: Lovol 2 jelszó: SPHINX

Szűcs Szilárd Budapestről e HAGAR-level kódját kívánja közzétenni. Ennek semmi akadály. Lovol 2: FEAFGN / Lovol 3: JVSAMK / Lovol 4: ASGAPQ / Lovol 5: UWFXPZ / Lovol 6: FSXRIC / Lovol 7: DYATG / Lovol 8: WFZILD.

Kiss Gergely Budapestről a Click-Click C64-es kódjait küldte el:  
01: -----; 02: pschi; 03: mustre; 04: onelo; 05: netafo; 06: clupet; 07: morala; 08: suteis; 09: imamid; 10: pirdn; 11: ldrpe; 12: quaga

Krekcor Gábor Keszthelyről is megküldte e maga FirstAid edagját. Ez most éppen aktuális is, ha már úgy dúl a locimánle! Sterbyto Super Soccer (C64)  
Közdesként az utolsó ligában találjuk me-gunkat, itt ne ez eredményre, hanem a zso-zsóre összpontosítsunk! Csepelünket tizes-sük be e logdrágább adzóáberbe, ahány-szer csak lehet. Így nagyon sokat fejlődnek, és a legjobbjaikat drágán eladhatjuk. A pénzünk összege elérheti az 50 millió mar-kát. Ezután már könnyen megnyerhetjük ez első ligát is!

Vizslét a CoV 36 Elsősegély rovatában!

# FOCIÖRÜLET



## A KÉPERNYŐN

Ha a címen egy kicsit pontosítan szeretnénk, akkor úgy kellene fogalmaznunk, hogy „FOCIÖRÜLET A MONITORKÉPERNYŐN”, mert kis hazánk legutóbbi — izlandban összehozott VB selejtezős — versége után a TV képernyőjén inkább örület helyett, mint loci, de most ebbe ne morúljunk bele, ezt inkább bizzuk a sportújságíró kollegákra. Mi most inkább a számítógépes loci szemszögéből tekintjük át, mit is láthatunk a képernyőn. Sokak körösére közölszünk egy áttekintő táblázatot, amely jól iktatja, hogy a hagyományos football és az ahhoz kapcsolódó football-managor kategóriában miből válogathat a sportkedvelő játékos. Szándékosan nem vettük be a sorba a rugby, illetve amerikai foci kategóriával foglalkozó programokat, mert véleményünk szerint annak még nincs olyan sikere a hazai számítógépraírók körében, meg azután legalább annyi amerikai foci-

program jelent meg, mint sima, úgyhogy ezzel most itt nem kívántunk foglalkozni. Ha a táblázatra rátekintünk, jól látható egyfajta tendencia, ami azt mutatja, hogy a 80-as évek első felében szinte elg volt említésre méltó alkotás. A 80-as évek végefele pozsdült fel a focilelet a számítógépeken, ami 1990-re csúcsosodott, ebben az évben jelent meg a legtöbb fociprogram, köszönhetően az olasz VB-nek. Ha géptípusonként tekintjük át a táblázatot, azt láthatjuk, hogy a PC-s fociprogramok csak az utóbbi időben kezdenek megjelenni, a Spectrum ugyebár kiesett a sorból, a Plusra szinte alig jelent meg 1-2 az összes közül, a jó öregre (C64) hébe-hóba megjelenik meg egy-egy alkotás, az Amiga meg még jól tartja magát. A Manchester United PC-s adata csak nemrég jelent meg, mellőle említésre méltó focijáték az elmúlt évben csak a Sensible Soccer és a Striker volt. Ezen

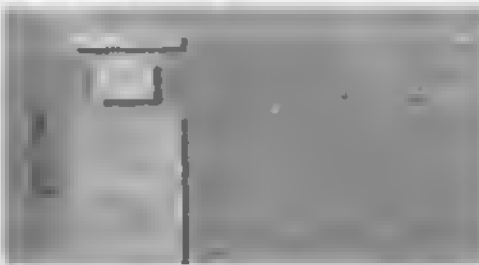
programok kiadói úgy gondoltak, hogy a nagy sikert meg is duplázzák, ezért mindkettőnek megjelent idén a folytatása is. Bár a Striker egyelőre PC-n nem jött ki csak Amigán, mind a Sensible Soccer, mind a Striker tartalmazza grafikailag, hangban, és színvonalban is azt, amit 1993-ban elvárhatunk egy számítógépes szimulációtól. Az ismertebb konzolos gépekre megjelent fociprogramokat is jelöltük. Nos, a Spectrum azért került a táblázatba, mert némely fociprogram csak Speccy-re jelent meg, ettől függetlenül sok C64-es keresi a mai napig. Ezért is érdemes az alant látható táblázatot komolyan venni, az adatok több hónapi gyűjtőmunka eredménye, az persze nem jelenti azt, hogy 100%-ban pontos, de mindenképpen irányadó!

Íme a legnépszerűbbek, bár sokak véleménye enélkül eltérő...

### Manchester United



### Sensible Soccer



### Striker



Játék neve	Kiadó	Megjelent	A	B	C	D	E
1st Division Manager	Code Masters	1992	—	X	—	—	—
2 Player Soccer Squad	Cult	1991	X	X	—	—	—
2 Player Super League	D&H	1989	X	—	—	—	—
4 Soccer Simulator	Code Masters	1991	X	X	X	X	—
Adidas Championship Football	Ocean	1990	X	X	X	—	—
American Indoor Soccer	Mindscape	1989	—	X	—	—	—
Amiga Footbaali	PB Intern	1990	—	—	X	—	—
Bodo Illgner Soccer	Empire	1990	—	X	X	—	—
Brian Clough's Football Fortunes	CDS	1989	—	X	—	—	—
British Super League	Cult	1990	X	X	—	—	—
Bundesliga Manager Pro!	Software 2000	1991	—	—	X	X	—
Calcio Mus.	???	1989	—	—	—	X	—
Championship Football	Activision	1989	—	X	—	—	—
Emilio Butragueno Football	Toposoft	1989	X	—	—	—	—
Emlyn Hughes International Soccer	AudioGenic	1990	X	X	X	—	—
England Championship Special	Grandslam	1991	X	X	X	X	—
English Soccer	???	1992	—	—	—	X	—
Euro Soccer '88	Grandslam	1988	—	X	X	—	—
Euro Soccer	Flair	1993	—	—	X	X	—
Euro Soccer	Sensible	1988	X	X	—	—	—
European Football Championship '92	Rage	1989	—	—	X	X	—
European Super League	CDS	1989	—	—	X	—	—
Extra Time	Anco	1990	—	—	X	—	—
Fighting Soccer	Activision	1988	X	X	X	—	—
Five-A-Side Football	Silverbird	1987	X	X	—	—	—
Football Crazy	Anco	1991	gyűjteményes kiadás				
Football Director 2.	D&H	1990	X	X	X	X	—
Football Manager	Addictive	1992	X	X	X	X	Plus/4
Football Manager Expansion Kit	Addictive	1989	X	X	X	X	—
Football Manager II	Addictive	1989	X	X	X	X	—
Football Manager World Cup Edition	Addictive	1990	X	X	X	X	—
Footballer of the Year	Gremlin	1987	X	X	—	—	Plus/4
Footballer of the Year II	Gremlin	1989	X	X	X	—	—
Formation Soccer	Human Creative	1990	—	—	—	—	PC Engine
Formation Soccer	Various Mail	1990	—	—	—	—	Nintendo
Four Soccer Simulators	Code Masters	1989	X	X	—	X	—
Gary Lineker's Hot Shots	Gremlin	1989	X	X	—	—	—
Gary Lineker's Superskills	Gremlin	1989	X	X	—	—	—
Gary Lineker's Superstar	Gremlin	1990	X	X	—	—	—
Gazza II.	Empire	1991	X	X	X	X	—
Gazza's Super Soccer	Empire	1990	X	X	X	—	—
Graeme Souness Soccer Manager	Zeppelin	1992	—	X	—	—	—
Graham Taylor's Soccer Challenge	Krisalis	1992	—	—	X	—	—
I Play 3D Soccer (Football Champion)	Simulmondo	1991	—	X	X	X	—
Indoor Soccer	Mindscape	1990	—	X	—	X	—
International 5A Side Football	Zeppelin	1992	—	X	—	—	—
International Football	US Gold	1991	—	X	X	—	—
International Manager	D&H	1989	X	—	—	—	—
International Soccer	CRL	1987	—	X	—	—	—
International Soccer	Microdeal	1989	—	X	X	—	—
International Soccer Challenge	Microbyte	1990	—	X	X	X	—
Italia 1990	Code Masters	1990	—	—	X	—	—
Italia'90	Simulmondo	1989	—	—	X	—	—
Italy 1990	US Gold	1990	X	X	X	—	—
Italy Soccer'90	Hewson	1990	—	X	—	—	—
Jimmy's Soccer Manager	Beyond Relief	1992	—	X	—	—	—
John Barnes European Football	Krisalis	1991	—	X	X	—	—
Kenny Dalglish's Soccer Manager	Code Masters	1989	X	X	X	—	Plus/4
Kick Off	Anco	1989	X	X	X	X	—
Kick Off 2 — Data: Final Whistle	Anco	1990	X	X	X	X	—
Kick Off Extra Time	Anco	1990	X	X	X	X	—



Játék neve	Kiadó	Megjelent	A	B	C	D	E
Kick Off 3	Anco	1991	X	X	X	X	—
Liti's Hot Shot	Gromlin	1990	—	X	—	—	—
Liverpool	Grandslam	1992	—	—	X	—	—
Manchester United	Krisalis	1990	X	X	X	X	—
Manchester United Football Club	Krisalis	1990	—	X	X	—	—
Match of the Day	Imputze	1992	—	X	—	—	—
Matchday	Ocean	1986	X	—	—	—	—
Matchday II.	Ocean	1988	X	X	—	—	—
Microdeal Soccer	Microdeal	1990	—	X	X	—	—
Microprose Soccer	Microprose	1989	X	X	X	X	—
MISL Soccer	Mindscape	1988	—	X	—	—	—
Mondial Simulation	Simulmondo	1990	—	X	X	—	—
Multi Player Soccer Manager	D&H	1991	—	X	X	—	—
Nintendo Soccer	Nintendo	1990	—	—	—	—	Nintendo
On the Bench	Cult	1987	X	X	—	—	—
Peter Beardsley's Int. Soccer	Grandslam	1989	X	X	X	—	—
Peter Shilton's Handball Mareadona	Gromlin	1988	X	X	—	—	—
Player Manager	Anco	1990	—	X	X	X	—
Player Manager 2.	Anco	1991	—	X	X	X	—
Pro Soccer	Imaginear	1991	—	—	—	—	Super Fam
Pro Soccer Simulator	Code Masters	1988	X	X	X	—	—
Professional Soccer	D&H	1986	X	—	—	—	—
Rick Davis's World Trophy Soccer	Virgin	1989	—	X	X	X	—
Roll of the Rovers	Gromlin	1989	—	X	—	—	—
Sensible Soccer	Renegade	1992	—	—	X	X	—
Sensible Soccer'93	Renegade	1993	—	—	X	X	—
Soccer	Andrew Spencer	1982	—	X	—	—	—
Soccer 7	Cult	1988	X	—	—	—	—
Soccer Boss	Alternative	1987	X	X	—	—	—
Soccer Double	Alternative	1989	—	X	X	—	—
Soccer Double 2.	Alternative	1990	—	X	X	—	—
Soccer Double 3.	Alternative	1991	—	X	X	—	—
Soccer II.	Andrew Spencer	1984	—	X	—	—	—
Soccer King	US Gold	1990	—	X	X	—	—
Soccer Manager Plus	Starbyte	1991	—	X	X	—	—
Soccer Pinball	Alternative	1990	—	X	X	—	—
Soccer Rivals	Alternative	1991	—	X	X	—	—
Soccer Squad	Gromlin	1989	X	X	—	—	—
Soccer Stars	Empire	1992	gyűjteményes kiadás				
Soccer Supremo	Anco	1988	—	—	X	—	—
Starbyte Super Soccer	Starbyte	1992	—	X	X	—	—
Street Sports Soccer	Epyx	1988	X	X	—	X	—
Striker	Rage	1992	—	—	X	—	—
Striker 2.	Rage	1993	—	—	X	—	—
Striker Manager	Cult	1991	X	X	—	—	—
Subbuteo	Goliath	1990	—	X	—	—	—
Super Cup Football	Rack It	1989	—	X	—	—	—
Super Soccer	Imagine	1989	X	X	—	—	—
Supercup Football	21st Century	1991	—	X	—	—	—
Superstar Soccer	Gromlin	1988	X	X	—	—	—
The Footballer	Cult	1990	X	X	—	—	—
Touchdown Football	Ariolasoft	1989	—	X	—	—	—
Track Suit Manager	Goliath Games	1989	X	X	X	—	—
Treble Champions	Challenge	1988	X	X	—	—	—
TV Sports Football	Cinomaware	1989	—	—	X	X	—
Wembley Greyhounds	D&H	1989	X	—	—	—	—
Wimbledon	Andrew Spencer	1985	—	X	—	—	—
Wimbledon 64	Broderbund	1983	—	X	—	—	—
World Ch.ship Soccer	Elite	1991	—	X	X	—	—
World Championship Soccer	Various Mail	1991	—	—	—	—	MegaDrive
World Cup	Anic	1985	X	X	—	—	—

Játék neve	Kiadó	Megjelent	A	B	C	D	E
World Cup Carnival	US Gold	1989	—	X	X	—	—
World Cup Football Manager	Addictive	1990	X	X	X	—	—
World Cup II	Artic	1989	—	X	—	—	—
World Cup Italy '90	US Gold	1990	X	X	X	—	—
World Cup Soccer '90 (World Trophy Soccer)	Virgin	1990	X	X	X	X	—
World Soccer	Microstyle	1990	—	X	X	X	—
World Soccer	SEGA	1991	—	—	—	—	SEGA
World Soccer League	Zepplin	1990	—	X	—	—	—
World Soccer '90	Microprose	1990	—	—	X	—	—

A = Spectrum; B = Commodore 64; C = Amiga; D = PC; E = egyéb

## BUNDESLIGA MANAGER V2.0

C64	<input checked="" type="checkbox"/>	Plus/4	<input type="checkbox"/>
Amiga	<input checked="" type="checkbox"/>	PC	<input checked="" type="checkbox"/>

Ez a program csak a megrögzött manager-járogóknak nyújt élvezetet, mert grafikailag nulla az egész. Ráadásul német nyelvű vezrlő terjedt el belőle. A játék elején ki kell választani, hogy hányan szeretnénk játszani (1-4). Ezután be kell írni a játékosok nevét és ki kell választani a csapatot (van egy pár). (4 játékos esetén a Spialar 4-nak kezdésből 28-es az erőssége. Megveszli hozzá a Smolcárokat, azután végigveri az egész 3. osztályt...)



Most nézzük a menüpontokat.  
**SPIELER (játékosok)**

### Auto Aufstellung:

A gép automatikusan állítja fel a csapatot. Hülyeség használni. (Bekapcsolt állapotát egy csillag jelzi.)

### Spieler Einsatz:

Kiválasztjuk a játékost ('RETURN') és a kurzorbillentyűkkel elhelyezzük a pályán.

NR — a játékos mezszáma.

SPIELER — a játékos neve;

AT — a játékos posztja (TR = kapus,

AW = hátvéd, MT = középpályás, AG = csatár)

ST — a játékos tudása. Más manageraktól eltérően a bajnokság folyamán is változik.

TR — gólok száma;

GK — Sárgalapok. 4 sárga után 1 meccsre elűtjük játékosunkat.

S — játszik-e a csapatba;

ENDE - kilépés a menüből;

### Transfermarkt (játékospiac)

Az alsó sorban láthatók az eladásra szánt játékosok, mellette posztjuk, tudásuk, éruk. Ha ráveszünk valamelyikre a csikot, akkor megkérdezi, hogy tényleg meg akarjuk-e venni a játékost. Ha igen (JA), ha nem (NEIN). Vagy, ha nincs elég pénzünk, akkor „SPIELER IST ZU TEUER” üzenettel kapunk. Felül láthatók saját játékosaink. Ha kevés a pénzünk, vagy sok a játékosunk, akkor adhatjuk őket. Bár előfordul, hogy nem veszik meg őket (ES LIEGT KEIN ANGE BOT VOR). Saját játékosaink közt a Spieler +/- segítségével lapozhatunk.

Az ENDE-vel kiláphetünk.

### Trainingstager (edzőtábor)

A csapattal edzőtáborba mehatunk, ahol mindenkinek nő a ponttal a tudása és a csapat morálja.

### Spieler gehälter:

A csapat heti fizetése.

### AKTUELL

#### Taballe

Bundeeliga: 1. osztály tabellája;

Zweite Liga: 2. osztály tabellája;

Amateur Liga: 3. osztály tabellája;

#### Spieler

Bundeeliga: 1. oszt. meccsel;

Zweite Liga: 2. oszt. meccsel;

Amateur Liga: 3. oszt. meccsel;

SPIEL VOR: Lepozás előre;

ABBRUCH: Kilépés;

SPIEL ZURÜCK: Lepozás vissza;

#### Teambel lanzen:

Stadion Kapazität: stadion kapacitás;

Zuschauer rekord: nézőcsúcs;

Minusrekord: legkisebb nézőszám;

Kontostand: készpénz;

Schulden: adósságok;

SIE SIND IN DER X. LIGA

X osztályban játszunk;

IM POKAL SIND SIE... (AUS GESCHIEDEN)

A kupában továbbjutottunk/kiestünk;

### FINANZEN

#### Einkaufspreise:

A belépőjegy árát növelhetjük (+) vagy csökkenthetjük (—)

ENDE - kilépés;

#### Kredite von der Bank

Kontostand: készpénz.

Sie haben x DM BANKSCHULDEN.

X DM az adósságunk;

ZINSEN pro Monat: havli kamat (10%);

ZINSEN pro Woche: heti kamat;

Kredit aufnehmen: Ezzel tudunk bankkölcsönt felvenni (max. 200 000);

Kredit abzahlen: kölcsönt visszafizetni;

ENDE: kilépés;

#### Stadion ausbauen:

Bővíthetjük stadionunkat;

+ 1000 főtérhely 90 000 DM;

Cheer. A program itt nem őrzékeli, hogy negatívban vagyunk, ezért —90.000 DM-ért is tudunk bővíteni.

### VEREIN

#### Stärkern Bundesliga

#### Stärkern Zweite Liga

#### Stärkern Amateur Liga

Csapatok erőssége a ligákban;

#### Vereinreport:

Höchste Heimsiege: legnagyobb hazai győzelem;

Höchste Auswärtssiege: legnagyobb idegenbeli győzelem;

Höchste Heimmittelschlage: legnagyobb hazai vereség;

Höchste Auswärtmiederlage: legna-

gyobb idegenbeli vereség;  
Längste S/N Serie: leghosszabb győzelem/vereség sorozat (magánriekord: 75 győzelem);  
Meisteschaften: bajnoki címek;  
DFB-Pokal Siege: kupo győzelmek;

### PROJEKT

Spielerand Lade: állás töltés;

Spiel Spielhorn: állásmentés;

Spiel Löschen: állás törlés;

Einatellungen (beállítások):

Beállíthatjuk, hogy meccsok után melyik lige meccseire (tabellákra vagyunk kíváncsiak).

ENDE - sejnös nem tudom;

A főmenüben látható még:

EINSATZ: részesedés;

MORAL: csapatmorál;

SPIELER: név;

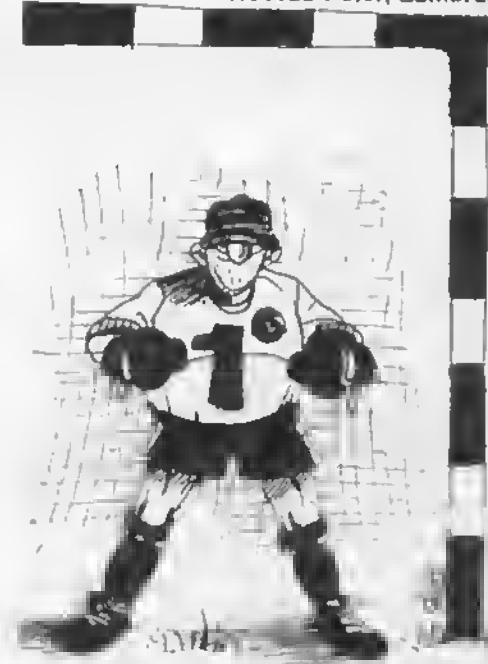
KONTOSTAND: KP;

A rulett(?) (vagy inkább kupa) ikonra kezdődik a bajnoki (vagy kupa) meccs. A meccseket igen árdakesen oldották meg. Meccs után kilrja, amit a Projekt-ben beállítottunk, majd a nézőszámot, a bevotalt, a kiadást és a gólszerzőket (meg a sárgalapokat).

A program egy teljes filo, szoval C64-re megvan kazettán is, de állást csak lemeze lehet menteni.

Hát akkor jó csapatmenedzselést kívénok!

• Hooezú Péter, Zamardi





**Expenditure** = egyéb kiadások;  
**Player Sale** = az eladott játékosok árából bejövő összeg;  
**Interest** = bankszámlánk utáni kamat;  
**Balance** = az időpont pénzügyi mérlege;

A felfelé mutató nyíljal megnézhetjük játékosaink korát (age), posztját (pos) és fizetését (wage). A fizetéseket nem lehet változtatni.

A következő ikonon sérültjeinket nézhetjük meg. Itt fel van tüntetve a nevük, a posztjuk, a betegségük, és az, hogy hány hétig játékképtelenek.

A jobb felső ikonnal a csapat összeállítását készíthetjük el. 11 kezdő és 2 cserét kell kijelölnünk. Ezt úgy tehetjük, hogy az 'F'

a játékos „ability” tehetségét és a „fitness” erőnlétét. Következő utunk a bankba vezet, itt lehet kölcsönt felvenni. Ekkor clickeljük a „yes”-re és egy számológópon beírhatjuk az összeget, majd az egyenlőségjellel véglegesíthetjük, vagyis megkapjuk a pénzt. A teloxgápro clickelve megnézhetjük a league bajnokság állását és a fixtures menüben a ránk váró 38 mérkőzést. Ide lesznek beírva később az eredmények.

A bal alsó ikonnal játszhatjuk le a mérkőzést.

Itt három menüvel találkozunk:

**PLAY** = a mérkőzés elkezdése;

**EXIT** = vissza a főmenübe.

**HIGHLIGHTS ON/OFF** = eldönthetjük, hogy kívánjuk-e látni a mérkőzés legjobbjait;

A féldíjban lehet cserélni.

A fent jelölhet játékosokat venni (buy), illetve eladni (sell).



Egy játékos úgy tudunk eladni, hogy az eladónál bejelöljük és várunk. Ha a főképernyőn megjelenik egy „SOLD” felirat, akkor arra clickelve láthatjuk a játékos nevét és azt a klubot, amelyik meg akarja venni.

**THEIR OFFER** = felajánlott vételi ár;

**YOUR PRICE** = ártelünk megállapított ár;

**HAGGLE** = az éret lehet feljebb alkudni;

**REJECT** = elállhatunk az egyezségtől;

**ACCEPT** = elfogadjuk a felkínált összeget;

Az utolsó menüben lehet kimenteni és visszatölteni az állást. A játék célja megnyerni az első ligát és a kupát. Kezdetben az 5. ligából indulunk.

• Szeleczky Gábor, Budaörs

„ az S' alá pipát rakunk. Pipát a lüsgomb egyszeri megnyomásával lehet rakni.  
F = kezdő  
S = cseré

A játékosok posztját rövidítések jelölik:  
GK; kapus; LB; bal; RB; jobbhátfő; CD; középhátfő; LM; balközéppályás; CM; középpályás; RM; jobbközéppályás; LW; bal csatár; CF; középcsatár; RW; jobbcsatár. A CG felirat alatt loolvashatjuk, hogy pályafutása alatt hány gólt rúgott, az SG felirat alatt pedig azt, hogy ebben az idényben hányszor talált az ellenfél kapujába. Ha a nyílat a játékos nevére visszük, akkor megnézhetjük

Ezt a foci managert a ZEPPELIN készítette '92-ben. Akkor most jöjjön az ismertető. Töltés után kiválaszthatjuk azt a csapatot, amelyet menedzselni akarunk. Ezután egy nyolcfeliratú menübe jutunk. A bal felső sarokban megnézhetjük pénzügyi helyzetünket. A táblázat két részre oszlik:

**DEBIT** = kötelező kiadások;

**CREDIT** = bevételek;

**Balance C/F** = az előző hét egyenlege;

**Cete Money** = belépőjegyekből bejövő összeg;

**Wages** = a játékosok összefizetése,

## GRAHAM TAYLOR SOCCER CH.

C64  
Amiga

Plus/4  
PC

Ez a kedvenc játékom a **Senable Soccer** után, így aléggé malibbe ütött, hogy csak megszállottaknak ajánljátok és a **Bundesliga** játékosok tenjétekl Nem tagadom, szerettem a **Bundesliga Manager**-t, de szerintem a **Graham Taylor** jobb. Es, hogy miért? Mert ez a játék tényleg 100 %-ban szimulálja egy manager feladatát. A **Bundesliga** nem kifejezetten erre törekszik, mert hirdést szerezni, stadiont korszerűsíteni stb. nem éppen a manager dolga. A manageré az, hogy adzást vezessen, játékosat vegyen, „kémeket” küldjön egy másik meccsre! Ezek hol vannak a **Bundesligában**? Sehol! Jó, játékosok lehet venni, de csak egy listáról, míg itt vehetünk átadólistáról is, vagy kölcsönkérhetünk, esetleg megvehetünk olyan embert is, aki a klubjával még szerződésben áll.

Betöltés után a program rákérdez, hogy milyen nyelven szeretnénk játszani (angol, német, francia, olasz, spanyol, én az angol verzióval készítettem a leírást). Az egész bal gombjával választhatunk. (Az egész programot egérrel tudjuk kezelni.

Ha választottunk, újabb kérdés jön, új manager leszünk vagy egy régi állást töltünk-e vissza? Ha ezt beállítottuk, a következő képernyőn éltethetjük a csapatot nevét (**Change Team Names**) a játékosok nevét (**Change Player Names**). Ha nem akarunk ezzel bibelődni, clickeljük rá a **Start Game** felíratra. Ekkor kilr csapatokat a harmadosztályból (általában négy közül választhatunk). Itt is clickeléssel tudjuk kiválasztani, hogy kival akarunk lenni. Ezután még egyszer rákérdez a gép, hogy új játékot akarunk-e kezdeni (**New Manager**), vagy visszatérünk egy régi (**Restore old Manager**). Ha újat kezdünk, akkor be kell írni a nevünket és végre kezdődhet a játék! A főképernyő négy nagy részre oszlik, ezek sorrendben a következők:

### A) JÁTÉKOS

Ráclickelve egy hosszú lista jelenik meg. Ezek a következők (sorrendben):

#### 1. TRAINEES — FIÓKCSAPAT

Itt megnézhetjük a tartalék csapatot. A nevek mellett a játékos posztját látjuk: **Goal** - kapus, **Defence** - védő, **Midfield** - középpályás, **Attack** - csatár.

Egy nevet kiválasztva a következőket tudhatjuk meg (Nótesz bal lapja):

**Forename**: a játékos kezdőneve;

**Surname**: vezetékneve;

**D.V.B.**: születési éve hónappal, nappal együtt;

**Age**: Kora (a „Tarcsika” 14-17 év között van!);

**Height**: magassága;

**Contract**: szerződése években (a tarcsika nincs!);

**Legalul** pedig a pozíciója van (**Position**);

A Nótesz jobb oldalán már jóval fontosabb információk vannak a játékosunkról:

**Skill** - ügyesség;

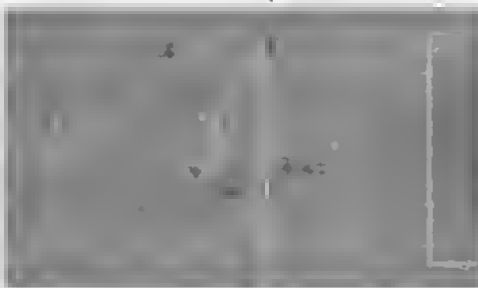
**Intell** - intelligencia;

**Aggression** - agresszivitás;

**Stamina** - erőnlét;

**Foot** - milyen lábas a játékosunk (**Left** - bal; **Right** - jobb);

Ezalott a kapusokról a következő információk találhatóak:  
**Crosses** - keresztirányú mozgás;  
**Low-saves** - kis védés;  
**High-saves** - nagy védés;  
**Handling** - kézmunka;  
**Kicks** - labbmunka, rúgás;  
**Overall** - összehatas a játékosról;



A mozdonyjátékosoknál a következők vannak:

**Tackling** - szerelés;  
**Passing** - passzolás;  
**Shooting** - lövés;  
**Heading** - fejelés;  
**Speed** - sebesség;  
**Overall** - összehatas a játékosról;

Ezek mellett a következő megjegyzések lehetnek:

**Average** - átlagos;  
**Below average** - átlagos, de fejlődésben van;  
**Below average** - átlagos, de gyengűi;  
**Strong** - erős;  
**Good** - jó;  
**Very good** - nagyon jó;  
**Excellent** - kiváló;  
 (A tartalékcsoportban csak Average és Below average besorolású játékos van.)

Alul három négyzet van, amik a következőket jelentik:

**Recruit** - újonc. (Ezt akkor használjuk, ha kezdőnek kiírógondni a játékosok a tarcából és elmennék, ha nem tartunk rájuk igényt!)

**Full contract** - szerződés kötés. Ezt csak 17 éves játékosoknál használhatjuk! (Egyébként a program jelzi, ha valamely játékosunk elért e 17. életévét.) Ha mégis itt igazolunk játékos, a következő írások jelennek meg:

**Contract type** - szerződés hossza. Ez lehet:  
**Monthly** - hónap, vagy  
**Yearly** - év;

Bármelyiket válasszuk a következő képernyőn, be kell ütnünk egy számot. (Evnél pl. 2, majd enter.) Ekkor a program rákérdez, hogy mennyi fizetést akarunk adni a játékosnak (**Players Salary**). Itt újabb számokat kell beütnünk (ifjknak általában elég 9000 pénzt ajánlani), majd enter-t nyomni. Ha elfogadjuk, akkor **Accept**, ha nem **Rejected** leíratot kapunk.

A harmadik leírata **Release** - kirúgás. Itt kirúghatunk embereket a tartalékból. (Először ráclíckolunk a **Release** leíratra, majd a játékos nevére — nem érdemes használni!) Az **Exit** leírat a kilépést jelent.

## 2. TRANSFERS — ÁTAÓLISTÁK

### Loan In — kölcsönvétel

Itt ki kell választanunk az osztályt (primier liga, első, második, harmadik osztály), majd a csapat nevét és annak keretéből válogathatunk. Arra ne számítsunk, hogy mindenki kölcsönbe akar jönni hozzánk, ezért érdemes egy csapaton belül mindenkivel próbálkoznunk. Ha elfogadják a kérésünket, akkor megkérdezik, hogy hány hétre kérjük kölcsön a játékos. (Ez max. 12 hét lehet!) Nekünk kell leütni a számot. Néha előfor-

dui, hogy velünk nem hajlandó annyi időre jönni, mint emennyire szeretnénk. Ekkor ismét választanunk lehet (pl. 12 hétre akarjuk leigazolni, de csak 7-re akar jönni.) **Accept** — elfogadjuk, **Rejected** — alutasítjuk. Ha elfogadjuk, akkor megtudjuk, mikor jár le a kölcsönbeadás ideje.

### Transfer-Player

Itt átadólístára tehetjük a játékosunkat, vagy éppen visszavehetjük onnan. (Ha valaki átadólístán van, akkor is játszhat a csapatban!) Mielőtt azonban valakit rárukkunk erre a listára, nem árt megnézni, hogy mennyit ér. (Erről később!) Ha túl kellemeset körünk érte, akkor az igazgató nem engedi átadó listára tenni a játékosunkat.

### Bid For Player

Itt választanunk a szerződéses focisták között. Megint ki kell választanunk az osztályt és a klubokat, majd a játékos. Szokás szerint be kell ptyógnunk a kívánt összegot. Ha keveset ajánlunk, akkor a „**Refuse Your Bid**” leíratot kapjuk. Ha elfogadják, akkor a **Team Accept Your Bid**-et. Itt be kell ütnünk, hogy hány évre akarjuk a játékos leigazolni. Ezután a fizetésére kérdező rá. (Fontos! Figyeljünk arra, hogy nehogy a fizetés miatt ne fogadják el a szerződést a kiszemelt játékos. Ezért érdemes megfigyeltetni a játékos, és a kapott adatok alapján fizetést ajánlani!) Ha ezt is bepötyögtük, a honorárium összegét kell megadnunk. Ez nem lehet kevesebb a fizetésénél!

Mindig annyit ajánljunk neki, amennyit a fizetése. (Ha nem fogadja el az ajánlatot, a kevés pénz miatt a „**Players Refuses Your offer Wages Too...**” leíratot kapjuk. Előfordulhat, hogy az elnökünk magának tartja a fizetését, ekkor a „**Directors Refuse Players Wages Too High**”-ot kapjuk. Ha minden rendben, akkor: „a XY (játékos neve), agrees to sign for ...XY” (csapotunk neve).

### Examine Bids

Itt nézhetjük meg, hogy van-e ajánlat valamelyik játékosunkért (Ez nagyon ritkán fordul elő!)

### Examine Transfers — Átadólísták

Itt is vehetünk játékos. Annyit az előny a **Bid For Player**-rel szemben, hogy itt tudjuk mennyit kell leperkálni érte a klubjának. Ugyanaz a fizetési folyamat, mint a **Bid For Player**-nél.

## 3. SCOUTS — JÁTÉKOS FIGYELŐ

Ha szabad a kémünk, a **Scout Available** van a számhoz írva, ha pedig kész a jelentés, akkor **Scout Report Available**. (Ha szabad a kémünk, akkor az zölddel látható, ha riportja van, akkor lehérral.) Kettő kémünk van. Mindkettővel ugyanazokat tudjuk tenni. Kémkedni lehet csapot (**Club Report**) vagy játékos (**Player Report**) után.

Ha játékos után kémkedünk „szokás” szerint ki kell jelölni a ligát, utána a klubot és utána a játékos. Ha kész a riport, ugyanolyan notesz tárul előnk, mint amilyen a saját játékosainkról von. **Released**-del tudjuk törölni a jelentést. Ha csapot választunk, megtudjuk az összeállításukat, stílusukat, a csapat pályájának a nevét. A bal oldalon a lormáció van, és kapustól a csatárokig lebontva az erősség (pl. **Goal**, **Above Average**, **Defence Above Average** stb.).

## 4. INJURIES — SÉRÜLÉSEK

Itt tudjuk meg, ha valamelyik játékosunk sérült. Neve mellett a sérülés leírása és gyógyulásának időtartama van leteleben megadva.

**suspensions** - eltiltás

## 5. SQUAD

### Contracts (Wages) Fee

Itt megtudhatjuk játékosunk lizetését (**wage**) és értéket (**value**). Ha ráclíckolunk valakire, megtudhatjuk, hogy mikor jár le a szerződése, mennyit ér „eredetileg”, mikor vásárolták vagy vásároltuk, és mennyi volt eredetileg a fizetése.

### Goal scorers — gólszerzők

Név mellett a ligában (**LG**), FA kupában (**FA**), Rumbeloms kupában (**RM**) és a Zenith DS kupában (**DS**) elért góljai számát. A **TOT** az összes gól számát jelzi.

### Player Report — játékos riport

Ugyanaz, mint az ifjknél (csak itt erősebbek).

### Disciplinary Points — fegyelmi pontok

A sárgalapások és kiállítások büntető pontjait nézhetjük meg. Erről még lesz szó.

## 6. MEDICAL RECORDS — Orvosi jegyzet

Itt megnézhetjük, hogy egyes játékosainknak milyen sérülései voltak és azok hány hélig tartottak.





Szárzódéskötés (újítás), ahol szerződést hosszabbíthatunk játékosainkkal a szokásos formában (év-pénz). Ha elfogadja Accept, ha nem Refusea.

## B) MANAGER

### 1. DIARY

Itt tudjuk az edzésnaplót vezetni. Haladni a következőképpen lehet. Alul van az **Advanced** feliratú négyzet. Erre clickalva haladunk a naptáron. Mellette a **Training** feliratú négyzet van. Ha erre clickelünk, akkor a négyzet világosabb lesz és akkor tudunk edzést berakni valamelyik napra. (Ugyanígy tudunk edzést elhalasztani azzal a különbséggel, hogy ott a **Training** felíratra kell ráclickelni és ekkor kivesszi az edzést a naptárból.) Érdemes minden nap edzést tartani, de egy pihánónapot próbáljunk hagyni! Az edzés kötelező módon történhet: **Team** (csapat) vagy **Player** (játékos). Ha a csapetre clickelünk, kötféle edzésmodot választhatunk az öt edzésnapból. Ezek a következők:

**Indoor game** — teremfoglalkozás (játék);  
**Circuit Training** — körkörös (normál edzés);

**Outdoor game** — szabadban történő foglalkozás;

**Skills** — ügyességi edzés;

**Set pieces** — támadások gyakorlása;

Játékos módban a következők között választhatunk a kapusoknál:

**Nona** — semmi; **Long Runs** — hosszú futások; **Short Runs** — rövid futások; **Crosses** — keresztlányú mozgás; **Saves** — védés; **Kicking** — rúgás; **Handling** — kézzel való védés fejlesztése.

Mezőnyjátékosoknál a következők:

**Long Runs** — hosszú futás; **Short runs** — rövid futás; **Passing** — passzolás; **Shooting** — lövés; **Tackling** — szarolás; **Skills** — ügyesség.

Ha minden játékosunknak beállítottuk az edzését, a gép azt automatikusan egy napi edzésnek veszi. Ha másnap is van edzés, nem muszáj a játékos módát választani, hisz kell a közös edzés is, de senki se csináljuk azt, hogy egy gyakorlatot 2-3 napnál tovább csináljuk, mert leromolhat a további tulajdonságai (Pl. egy kapussal 5 napig a védést gyakoroltatjuk, ami neki strong-on volt, akkor az marad Strong-on,

de például a kézmunkája a Strong-ról legyangulhat Averege-ra (állagosa)!

Ha meccsünk jön, megtudjuk az ellentét nevét, azt, hogy liga vagy kupameccsét játszunk-e (kupanál ki van írva a kupa rövidített neve), és azt, hogy otthon (H) vagy idegenben (A) játszunk-e. A harmadik négyzet a **Friendly** — barátságos meccset jelenti. Sajnos még a bajnokság után se lehet használni.

### 2. STATUS — STÁTUSZUNK

Itt többek között megtudjuk a készpénzünk értékét (**Funds**) e kiadásokét (**Outgoings**) és a köttő közt lévő különbséget (**Balance** — ez a tényleges pénzünk.)

### 3. RESIGN — LEMONDÁS

Ezt ekkor használjuk, ha rosszul áll a szénánk. Itt a gép rákérdez, hogy eldöntöttük-e lemondási szándékunkat. Ha igen, akkor **Yes**-t választunk. Itt választhatunk új szerződést (**Now**), vagy visszavonulhatunk (**Retire**) új szerződésnél új csapatot is választhatunk.

### 4. DISCIPLINE — FEGYELMI

Itt állíthatjuk be, hogy játékosaink hány napot fizetésüket kasszába, ha sárga (**Yellow**) vagy piros (**Red Card**) lapot kapnak. Ha pl. 2 napra állítjuk a sárgalapnál a pénzt, akkor a fegyelmi pontoknál egy sárga lapért 2 büntető pont lesz kárva.

### C) FIÓK

**Fixtures** — sorsolást nézhetjük meg. (Szokás szerint osztály, csapat megjelölőssével.);

**Cup Draws** — Kupák sorsolását nézhetjük meg. FA Kupa, Rumbeloms Kupa, Zenith DS Kupa és az Autoglass Trophy (azt hármas csoportokban rendezik 2-3, osztályú együttesek között.);

**Tables** — bajnoki táblázatok;

**Top Scorers** — Mesterlövészek. Az osztályokat külön mutatja be. (Tehát a harmadosztály legjobb góllövői nincsenek a Premier ligába bekeverve.)

**History** — csapatunk története;

Ja, a bajnoki táblázatról a P a lejátszott meccsek száma. W a győzelem, D a döntetlen, L a veszített meccsek száma. F az

adott, P a kapott gólok száma. PIS pedig a pontok száma.

### D) LEMEZ

Itt tudunk lemeze menteni. Egy lemezre csak egy kimentés jár. Egyébként sokáig menil a játékot (min. 40 másodperc).

Már csak egy dolgot kell leírnom, a meccset. A táblázatból válasszuk ki csapatunk meccsét (sárgával van jelölve), majd állítsuk be a felállást. **Goal Keeper** — kapus. **Left Back** — balhátvéd, **Centre Back** — középső védő, **Right Back** — jobbhatvéd, **Left Central**, **Right...** **Widfield** bal, középső, jobbdeközlet. **Loft**, **Contra**, **Right...** **Siriken** — bal, közép, jobbszélső. **Substitua 1,2**. A két csere. A bal gombbal clickelünk embe-rünk nevére, majd clickelünk arra a poszt-ra, ahová rakni akarjuk. **Exit**-tol tudjuk elindítani a meccset, de csak akkor, ha össze van állítva a csapat csarékkal együtt! A bal gombbal tudjuk elindítani a küzdolmot. Menet közben a bal gombbal tudunk csarélni. Jelöljük ki a lecserélendő játékost és vigyünk valamelyik csarajátékosunk alá. Ha egy játékosunk megsérül, a gép automatikusan kilírja az összeállítást és a csarékat. Kilöpnél is a bal gombbal tudunk. Nam kell megnézni a meccset, ha a táblázatnál (a meccsek táblázatánál) **exit**-et nyomunk, de a csapatot ugyanúgy össze kell raknunk! Meccs végén nyilatkozunk kell a csapatnak a nyújtott teljesítményükről (**Team talk**).

Ezek a következők:

**Congratulate** — gratuláció;

**Praise** — dicséret;

**Commiserate** — szánalmas;

**Express Disappointment** — nyílt csalódás;

**Harsh Words** — kemény szavak;

**Reprimand** — dorgálás.

Néha kell az alnókságnak is nyilatkoznia.

Ebben kattó új szó van:

**Satisfaction** — elégedettség,

**Disbelief** — nem hiszem el!

**Anger** — mérges.

Hát annyi lett volna a laírás. Ja, a játék második lemezt még soha nem kellett használnom (mivel még én is a III. osztályban szonvedek!), úgy hogy arról nem tudok nyilatkoznia. Remélem, hasznát vették a leírásnak!

• Paróczal Gergely, Budapest

## I PLAY FOOTBALL CHAMPION

C64

Amiga

Plus/4

PC



A program a **Simulmondo** 1991-es terméke. Elindítása után a game megérkezőlődi, hogy angol vagy olasz nyelvet használjon a továbbiakban, majd hogy meg óhajtjuk-e nézni az intro-t? Ezután (vagy az Intro után) töltőgetés következik, azután bajn egy kép, amelyen be lehet állítani a ripenar nemzetiségét (bár sammi szarop nincs), aha azt, hogy az olasz, az angol vagy a német bajnokság résztvevői akarunk-e lenni, jobboldalt pedig játékalást lehet betölteni. Amikor mindent beállítottunk, vigyük a nyilat az OK-ra (legalul) és „tűz”. Most ez adott bajnokság csapattal közt válogattha-

Junk a jobboldalt levő nyilakkal. A csapat kiválasztása úgy megy, hogy a nyilak mellett levő csapatképre clickelünk, mire egy labda jelenik meg a képen. Ha máit megvagyunk, menjünk az OK-ra. Töltőgetés után a bajnoki táblázatot látjuk. Hogyha a monitortoré visszük a kurzort, akkor megkepjuk a következő forduló sorsolását. A monitor mellett lehet kimenteni az állást. Amint mindennel végzünk, akkor OK. Köttő pályavázlatot látunk, mindkét oldalán egy-egy játékoskal. Itt lehet összeállítani a kezdő csapatot, felállást stb. A vázlaton sárga négy-szögek jelzik a játékosokat a szám pedig a mezük száma. A pálya mellett van három csere is. Ha egy játékost árrebb akarunk rakni, vigyük rá a kurzort és „tűz”. Ekkor loni megjelenik az adott ember neve, arképe és a képességek: **SP**=speed (gyorsaság), **ST**=strength (erő, erőnlét), **SK**=skill (ügyesség), **SH**=shoot (lövés). Középen lehet beállítani, hogy mennyi ideig tartson egy félidő. A kátooldal levő játékosok mezén tűzgombot kell a színeket megválasztani. A mi játékosunk fején van lehetőség a mezszám kiválasztására (ez a mezszám mutatja, hogy a meccsen melyik játékost irányítjuk; a kapussal nem lehetünk). Ezek után, emint mindennel elkészültünk, OK,

és már töttődik a mérkőzés. Ha a gép ellen játszunk, akkor font a ripertor van, ha a tár-eunk ellen, akkor a képernyő két részre van osztva. A jobb felső sarokban van a pálya vázlata. A fekete pont jelöl a labdát vivő játékost. A vázlat alatt van az óra (mindig 45 időegység egy félidő), aletta pedig az eredmény. Lóni a tizenhatoson belőlől lehet, a következőképpen: tanuk lanyomva a tűzgombot, húzzuk jobbra-balra a joystickot aszerint, hogy morro akarjuk lóni a labdát. Tizenegyesnél a gép megkérdezi, hogy elvállaljuk-e vagy pedig átadjuk-e inkább egy csapatársunknak a lövés jogát. A meccs után értékal bennünket a lónók. Ha nagyon elégedetlen, akkor idő előtt búcsúzhatsz. Utána megjelennek a forduló eredményei. Ha a monitortoré clickelünk, megkepjuk a bajnokság állását, majd a következő forduló sorsolását.

Aki szoroti a számítógépet és a 3D-s locit, az kelemesen elszórakozhat ezzel a játékkal. A grafika ugyan lehetne jobb is, de mindenképpen ez a legjobb focis program szerlntem C64-on lomezen.

• The Finnish Guy (Mészáros Krisztián), Bicska

A programot a *Simulmondo* adta ki, az itáliai VB-re Betöltés után egy képet élvezhünk 2 játékkal és az országok zászlóival. Ezután egy túrdórúhás nő bámulhatunk a játék készítőinek névsorával. Itt jön egy kérdős, hogy itália vagy Data Disk. Nyomjuk meg a 'RETURN' gombot, az itáliai. (Mivel Data Disk-ünk nincs.) Utána a program a nehézségi szintet kéri: *facile*, *comune*, *medio*, *difficile*, *molto difficile*. (A cursor billentyűvel állíthatjuk be, a 'RETURN'-nel véglegesítjük.) Ezután a program a nevünket kéri, majd egy játékos valamilyen tulajdonságát kéri. Ez eredetileg védelem lenne, de már nincs benne. Így elég 'RETURN'-t nyomni. Már töltődik is a játékrész. Miután betöltődött, két menüpont mosolyog ránk, *Inizio Mondial*, *Amichevole*. Ha az első választjuk, akkor világbanjátszunk. A program érdeklődik, hogy akarunk-e a névsoron változtatni. *No*, nem, elég. Miután elkészültünk, a program az első 4 csoport tagjait mutatja. 'Return'-t nyomva ez utolsó kettőt mutatja, és érdeklődik, akarunk-e másik csoportbeosztást. Miután ez is megvan, újabb 3 menüpontot kapunk, *Classifica*, *Squadra*, *Partita*. *Classifica*-t választva 1-től 6-ig kér egy számot a gép. A választott csoport állását nézhetjük így meg, és a soron következő meccseket. *Squadra*-t választva újabb 3 menüpontot kapunk, *Tattica*, *Glozatori*, *Formazione*. *Tattica*-t választva, meg kell határoznunk a csapat felállítását.

4-5-1  
4-4-2  
4-3-3  
3-4-3

A 4-4-2 a legjobb.

Jegyezzük meg, hogy a pályán a számok hol találhatóak, mert a kezdőcsapat tagjai itt lesznek a meccs során. A megfelelő felállásra menve nyomjunk 'RETURN'-t. Ezután a csapat taktikájáról érdeklődnek. A

legjobban akkor játszunk a csapat, ha ezt állítjuk be:

*Marcatore a zona*  
*Nel disimpegni, spazzare l'area*  
*Nel calci d'angolo retsono di un attante: Si*  
*Effettuare i lanci lunghi*  
*Normalmente: Giocarla in tretta*  
*Praticare il pressing. No*  
*Glozo aereo. Si*  
*Dribbling: Si*  
*Triangolazione: No*  
*Tiri da lontano: No*

2. menüpont: *Glozatori*.

Itt a játékosok tulajdonságai vannak.

*Anni* - életkor  
*Altezza* - magasság  
*Peso* - súly (kg-ban)  
*Presenze* - válogatottság száma  
*Gol fatti* - válogatottbeli gólok  
*Valore* - érték  
*Condizioni* - kondíció  
*Particolari abilità* - erősségek  
*Nr. alatt* - játékos sorszáma  
*Nome* - játékos neve  
*Puolo* - posztja  
n - kapus  
d - védő  
c - középpályás  
a - csatár

A visszanyit billentyűvel léphetünk ki

**Formazione** - összeállítás. Aszerint legyünk, hogy a *Tattica*-ban hogy állapítottuk meg a felállást. (Mondjuk hátvédnek, ne csatart tegyünk.)

Visszanyitással lépünk ki.

**Partita** - játék.

Feltűnik a játéktér. Alatta egy csík van, ahol labda vándorog ide-oda.

Időnkénti mőkés feliratok olvashatóak. Ebből lényeges:

*Espulsi* (név) kiállítottak voltak.

*Ammonito* (név) - Sárga lapot kapott valaki

*Veto di* (név) *minuto* (perc) - gólt lőtt valaki az X. percben

Szünetben 3 menüpontot kapunk:

*Sostituzioni*  
*Tattica*  
*Partita*

*Sostituzioni*-val tudunk cserélni. A szám-billentyűkkel válasszuk ki azt, akit lecserélünk. Majd a kurzorbillentyűkkel ahát lehetünk helyettesíteni, 2 cseréje van lehetőség.

Ha vége van a csoportmeccseknek, akkor a *Continua* menüponttal tudunk továbbmenni. Továbbá minden ugyanaz, mint eddig, csak nincs *Classifica* menüpont.

*Amichevole* - barátságos mérkőzés. Itt annyi a különbség, hogy a novok után be kell állítani az ellenfelet.



Ez egy nagyon jó játék. Aki szereti a manager játékokat, az nagyon jól fog vele szórakozni. Kár, hogy olasz nyelvére változtatott el!

• Szóts Zoltán, Budapesti

## SENSIBLE SOCCER

C64 Plus/4  
Amiga PC

A demo után bejelenik a menü:

**OPTIONS:** Itt tudjuk beállítani a meccsek hosszát (3, 5, 7, 10 perc), legyen-e ismétlés, milyen nyelven jelenjenek meg az üzenetek, milyen telején játszódjon a meccs.

Ezek a főbevezetők.

**NORMAL** - ideális talaj

**ICY** - jéges

**RANDOM** - véletlenül választ a gép valamelyikből egyet

**DRY** - száraz

**HARD** - nehéz

**MUDDY** - savas

**WET** - oszlatott

**SDFT** - síma, bársonyos talaj

juk a csapat mezeit, állíthatjuk az edző nevét. Minden csapatban szinte a legújabb összeállítás van a csorékkal együtt. (Megtalálható pl. az *DMONIA NICDSIA* színlelben a ciprusi gólkirály, *Dzunák Csöpi* is.)

Minden csapalnak két meze van és annak függvényében választja ki a mezt, hogy melyik csapat a pályaválasztó

A mezek is egyébként teljesen azonosak az „igazlakkal”, tehát mondjuk a *Juventus* első számú meze a fekete-fehér csíkos felső.

A következő: **HIGHLIGHTS**

Itt tudjuk kimenteni egy formattált lemezre a gólokat (1 lemezre 4 meccs góljai férnek), illetve visszatölteni.

A harmadik menü a **VIEW HIGHLIGHTS**. Itt a legutóbbi játszott meccs góljait lehet visszajátszani

**LOAD/SAVE**

Ebben választhatunk, hogy országok válogatottjaival játszunk, vagy nemzeti ligák egyetemi inkább a klubcsapatokat helyettesítjük előnyben. Minden a **LOAD**-dal.

**SAVE**-vel az **EDIT TEAM**-ben állított neveket tudjuk lemezen rögzíteni.

**FRIENDLY**

Barátságos meccs. Ebben a leggyengébb a számítógép, amennyiben egyedül kívánunk játszani. Beállíthatjuk a pálya talaját, a **CHDDSE FRIENDLY MATCH**

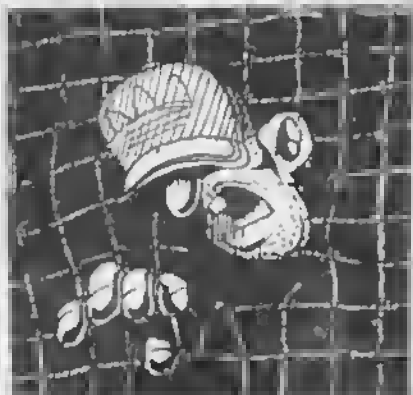
**TEAMS**-ben tudunk csapatot választani

Ha a kiválasztott csapat mezeje piros, benne egy „C” betűvel akkor ezt a csapatot fogja a számítógép irányítani, ha kék, és „P” betűvel jelzett akkor a játékos. Két játékosnál egyértelműen mindkettő „P” betűvel kell, hogy legyen beállítva. Két „C” esetén demo van.

**CUP**

Ebben az opcióban állíthatjuk, hogy legyen-e 1-t-es vagy nem, legyen-e hosszabbítás vagy nem, illetve **IF REPLAY**-ben csak ismételt meccsre vonatkozzanak-e.

Tudunk még állítani a meccsszámot. Illetve egy dolgot, nevezetesen, hogy hány meccsen dőljön el a továbbjutás vagy a győzelem a döntőben.



Ezenkívül az **OPTIONS** menüben tudjuk a menü alatti zenét kikapcsolni, bekapcsolni, valamint, hogy automatikusan a **Highlights** menübe menjen-e a gólokat a gép vagy sem

Következő a menüben az **EDIT TEAM**. Itt a játékosok nevét írhatjuk át, megváltoztathat-



Szuperligába, Nemzetek Tornájára, valamint a BEK-ba.

**Ezek után lássuk a lényegét.**

A játékban cselozni nagyon nehéz, mindig otthagyja a játékos a labdát, ha fordulunk vele. Legjobban járunk, ha passzolgatva vezetjük a labdát kapura.

Gólt lőni általában lehet a legkönnyebben, mert ha a kapus hárítani tud is

egy átlós lövésnél, annyira elvetődik, hogy igen sokáig tart míg visszatámaszkodik a kapujába

Tudunk emelni és csavarni is. Emelni a következőképpen lehet: lövés után húzzuk a joystickot 180°-kal ellentétes irányba és máris nagyot lövünk.

Csavarni pedig egyenesen eresztjük el a lövést (tehát a vagy fel nyomjuk lövéskor a joy-t), akkor közvetlenül a lövés után húzzuk folyamatosan jobbra vagy balra a joy-t. (Attól függően, hogy merre akarjuk csavarni a lövést.)

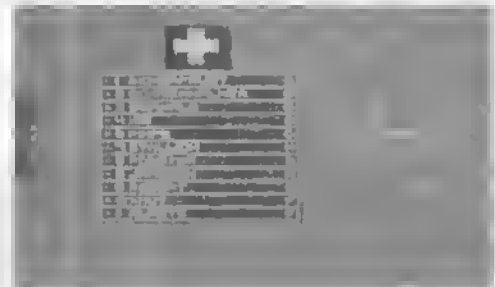
A kapust csak kirúgáskor tudjuk irányítani, amúgy a gép végzi helyettünk.

**Néhány ötlet:**

- 11-esnél nyomjuk jobbra vagy balra átlósan a joy-t, majd tűz. Ha egy pillanatra érünk a tűzgombhoz, akkor laposan lövi, máskülönben emeli.
- Szabadrúgásnál, ha felállt a sortalunk, nyomogassuk a tűzgombot szaporán, ilyenkor valaki mindig kivetődik a sortalból és hárít.
- Szögletnél: Sima tűzzel passzoljuk be a labdát, majd miután vittük egy kicsit a vonal mentén, egyszerűen tűz + tokorjuk

körbe a joy-t és csodák csodája, a labda bocsavarható a kapuba.

- Jeges pályán a labda nagyon csúszik, azt ne nagyon válasszuk.
- Bátoran szabálytalankodhatunk a mezőnyben, sem sárgalap, sem kiállítás nincs
- 'P' - pausz, 'ESC' - kilépés a menübe.
- A játék Amigán fut 512 K-n is, de ilyenkor a bombasztikus szurkolás, a dobok hangja, az éneklő kórusok, a HIGH-LIGHTS menü, valamint a menü alatti zene nincs. A kórus és a dobok valódi meccs hangulatát idézik elénk.
- Lehet cserélni is (2 mezőnyjátékos, egy kapus), ha egy pörsszor oldalra rángatjuk a joy-t. Ekkor bejön a kispad. Ha legfőképpen hagyjuk a nyilat és megnyomjuk a tűzgombot, akkor a taktikát állítjuk.
- **ATTACK** - támadó-felfogás, **DEFEND** - védekező felállítás.
- A többi (pl. 5-4-1) a védelem, középpályán, csatársor összetétele.
- Ha a nyilat lejjebb húzzuk, akkor sorrendben a következőket tudjuk cserélni:
  - kapus
  - védelem
  - középpálya
  - csatársor.



- Ha a cseréjátékos nem lelél meg, húzzuk egyszer a joy-t a kispad irányába, majd ismételt FIRE Ekkor másik tartalékjátékos áll készen bevetésre

- Robi (TURBOSOFT), Gyöngyöshalás

## WORLD SOCCER LEAGUE

C64 Plus/4 Amiga PC

Először választhatunk 6 csapat közül (Arsenal, Celtic, Liverpool, Manchester Utd., Rangers, Tottenham). A csapatok a játékosok ügyességében különböznek egymástól. A következőkben állíthatjuk csapatunk nevét. A program ismerteti játékosainkat (mindig ugyanaz), majd választhatunk nehézségi fokot 1-5 között (1 a legkönnyebb) Megjelenik a főmenü.

**Bal felső sarok (DIV 1. v. 2.)** — a divízió, amelyben vagyunk.

**Jobb felső sarok (WEEK)** — hanyadik héten kapunk éppen ki

1. **PLAY GAME** — meccs
2. **CHECK PLAYERS** — játékosaink
3. **EDIT NAMES** — a neveket változtathatjuk meg
4. **BANK** — itt alkothatunk
5. **FIXTURE LIST** — az összes meccsünk az évben
6. **LEAGUE TABLES** — a divízió csapatainak bajnoki állása
7. **OPPDENTS DATA** — összehasonlítás az ellenfél csapatával
8. **TRANSFER MARKET** — itt vehetünk játékosokat
9. **SAVE TO TAPE/LOAD FROM TAPE** — mentés/töltés kazettára, értelomszerűen DISK-es verzió esetén disk-re

**CASH** — készpénzünk  
**SKILL LEVEL** — nehézségi szint  
**NEXT MATCH** — következő meccs (HOME - otthon, AWAY - idegenben, NEUTRAL - semleges pályán)  
**WORLD LEAGUE DIVISION** — ld. bal felső sarok!

### 2. CHECK PLAYERS

**NO** — a játékos száma  
**NAME** — neve (előtte a pozíciója: G - kapus, D - hávéd, M - középpályás, A - támadó)

**FORM** — formája (max. 15)  
**PL** — hány alkalommal játszott az évben nálunk  
**GL** — hány gólt lőtt/kapott az évben  
**P** — büntető pontja (10 után már eltiltjuk)  
**NAT** — nemzetisége

Az alsó 11 játszik, a **SUBSTITUTES** a cserére, a **RESERVES** pedig a tartalék játékosaink listáját mutatja.

- Alul:**
1. **MENU** — vissza a főmenübe
  2. **CHANGE** — helycsere
  3. **ALTER** — pozíciócsere
  4. **SELL** — A játékos eladása. Valamelyik csapat ajánl erte x összeget, és ha akarjuk, elfogadhatjuk. Egy héten egyszer kaphatunk ajánlatot egy játékosért.

### 3. EDIT NAMES

1. **EDIT PLAYERS NAMES** — a játékosaink neveit változtathatjuk meg
2. **EDIT TEAM NAMES** — a csapatok neveit írhatjuk át
3. **RETURN TO MAIN MENU** — vissza a főmenübe

### 4. BANK

**CURRENTLY** LDAN — jelenlegi kölcsönünk

**WEEKLY REPAY MENT** — heti részlet  
**MAXIMUM LOAN** — max. felvehető kölcsön

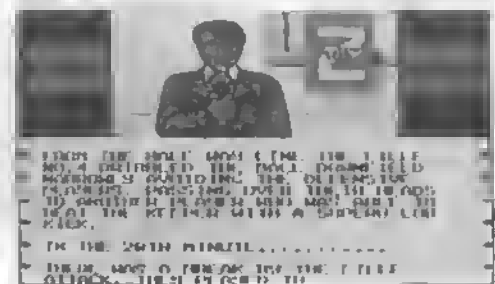
- CURRENT CASH** — pénzünk
1. **GET LOAN** — kölcsön felvétele
  2. **REPAY LDAN** — kölcsön visszatérítése
  3. **MAIN MENU** — a főmenühez

### 5. FIXTURE LIST

**NO** — meccs száma  
**H/A** — itthon/idegenben játszottunk/játsszunk  
**DPONDENTS** — ellenfelek  
**RESULT** — végeredmény  
**ATT** — nézőszám

### 6. LEAGUE TABLES

**P** — meccs  
**W** — győzelem  
**D** — döntetlen  
**E** — vereség



F — rúgott gól  
A — kapott gól  
PTS — pont

## 8. TRANSFER MARKET

1. GOALKEEPER — kapus
2. DEFENDER — védő
3. MIDFIELDER — középpályás
4. ATTACKER — támadó
5. RETURN TO MAIN MENU — főmenühöz

Ha veszünk valamit:

POSITION — pozíció

NAME — név (pl. O. Kocsis (?))

SELLING CLUB — a klub, ami eladja

CURRENT FORM — jelenlegi formája

NATIONALITY — nemzetisége

Ajánlhatunk érte valamennyit, amit vagy visszautasítanak (YOU HAVE BEEN TURNED DOWN), vagy elfogadunk (semmi)

## 1. PLAY GAME

A felső sorban a meccs állása látható, a csapatok alatt a góllövő (csak nálunk) és a gól időpontja. Középtájon látható a labda pozíciója, alatta az üzenetsor, hogy ki támad/lő stb. Majd következnek a büntetett játékosok (boored) vagy a kiállítottak (sent off). 'S'-sel cserélhetünk. Az ATT mutatja a nézőszámot, a TIME az időt. Főlidőben cserélhetünk.

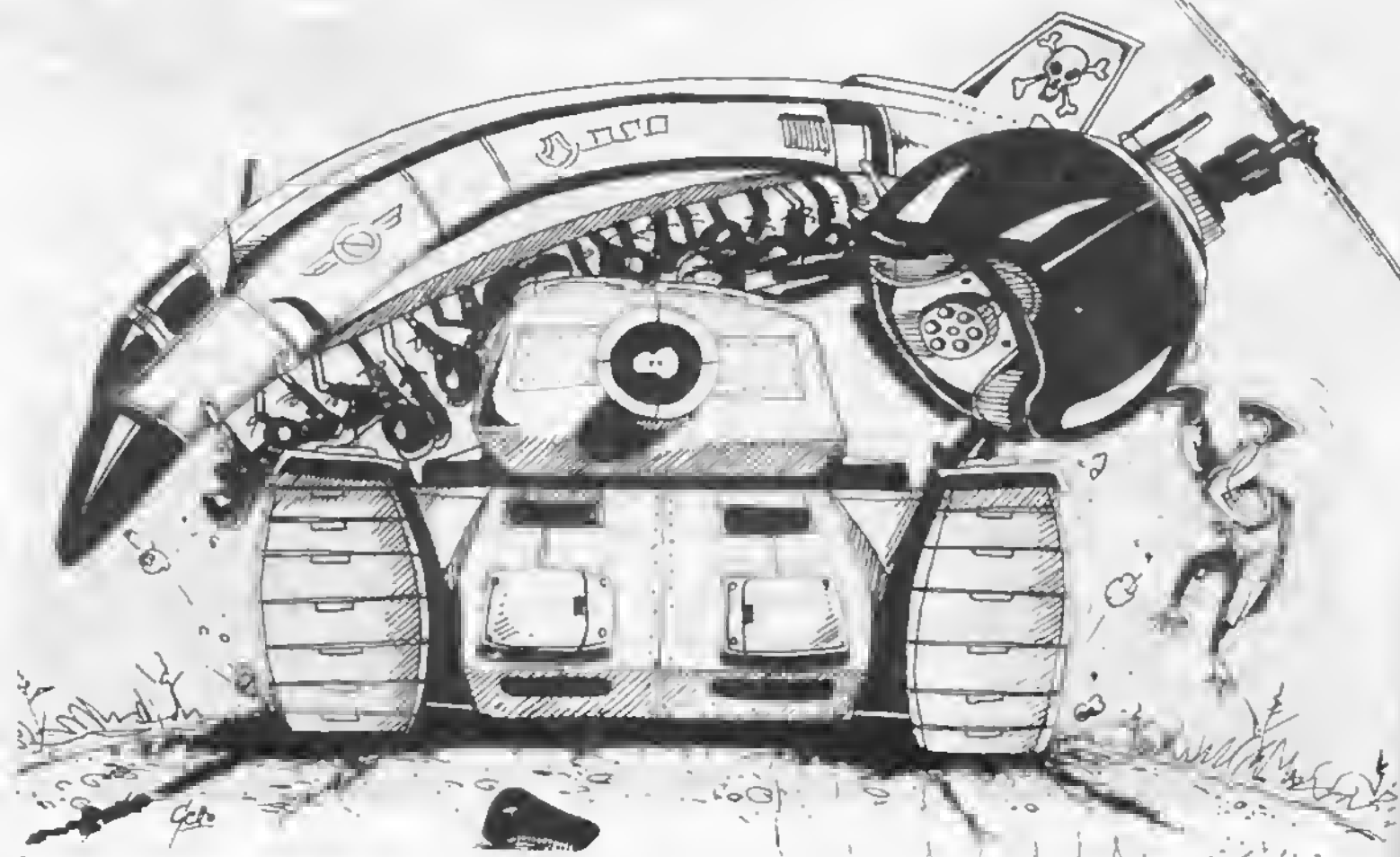
1. PLAY GAME — folytatni a játékot
2. CHANGE — helycsere (nem ezzel lehet cserélni!)
3. ALTER — pozíciócsere
4. SUB — cseré. Először akit lehozunk, majd aztán akit beviszünk, annak a számát írjuk be!
- HALF TIME — félidő állás  
Miután kikaptunk, vált a kép, és a játékosaink értékelését kapjuk meg.
- GOOD PANTS — jó pontok
- ERRORS — hibák
- RATING — értékelés
- MAN OF THE MATCH — a meccs legjobbját
- Tökmindegy, mire értékeli a játékost, ha veszünk tefele, ha nyertünk tefele módosul a formája. A következő képen láthatjuk a többi csapat eredményét. Majd megkapjuk a pénzügyi értékelést.
- GATE MONEY — a jegyekből behozott összeg
- BANK INTEREST — a bank hozzájárulása
- PLAYER/STAFF WAGES — fizetések
- POLICIAL COSTS — a rendfenntartásért mennyit fizettünk
- GROUND UPKEEP — a pálya fenntartásáért
- LOAN REPAYMENTS — a havi részlet visszafizetése
- OVERALL PROFIT/LOSS — nyereség/vesztés összesen
- CURRENT BALANCE — maradvék pénzünk (már ha maradt)



Néha ez után megsejtül valaki, vagy 10 büntető pont után eltűnik a játékos (par hétre).

• Csoriny Botond, Budapest

# SZIMULÁTOR PROGRAMOK







## Almenük

Mindegyikben van Exit, ezért azt nem írom oda külön

**Starchart:** - Starjump, vagyis amelyik csillagot beállítottuk Starchart-ba, oda mehelünk el

**Syatom** - orbit, azaz amelyik bolygót beállítottuk System-be, oda mehelünk el, leltéve, ha űrhajóink a hangárba vannak.

**Fighter:** - Arm/Launch (ezeket később magyarázom el)

**Tactical:** - Allegiance, csillagközi helyzet (a képen Allied - szövetséges; Hostile - ellenséges). Ha nem kapcsoljuk be az Allegiance-t, akkor egy lorgó bolygó látszik és egy szöveg: Intrep (adatok). Ez lehet jó (Good), szegényes, (Poor), semmi ilyen (none), alatta **Fighter:** kinlétű ellenséges gépek száma, **Base:** bázisok száma (egy bázison 25 gép van, ha kiűitik a bázist, akkor az nagy baj, mert nyakunkon lesz egy halom gép).

**Status:** quit - erre szokott a játékos betagyni; save - nem mondom meg, he-he-he; load - a „nem mondom meg, he-he-he” betöltése;

Na, most jön a lefegyverzés (arm) és a támadás, illetve a harc (launch):

## ARM

A **Fighter**-ben válasszuk ki azt a repülőt, (1-es, 2-es, 3-as) amelyikkel műveletet akarunk végezni. Itt (mármint a **Fighter**-ben) nem kell aktiválni a gép számát, amelyik szám villog az az aktuális gép. Ezek után kapcsoljuk be az ARM-ot. Az anyahajó monitorán belül az éppen felszerelhető legyverő neve látható:

**Long range missile** - hosszú távú célkövető rakéta;

**Fusion Bomb** - a jó öreg hidrogénbomba;

**Rear Firing Missile** - hátsó tüzelő rakéták;

**Rapid Recharger** - torpedó gyorsító (technokel rapid);

**High Shielding**: pajzs, és a név alatt

**Armoury:** az éppen kiválasztott legyverő mennyisége a raktárban,

**Fighter:** az éppen kiválasztott legyverő mennyisége a gépünkön.

Miután a derék madarat felszereltük, nyomjuk meg a tüzet és menjünk a **Launch**-re.

Jóhei a buli:

## LAUNCH

Az űrbo repülünk, három ellenséges bádogloda jön felénk, teendő semmi; tanuljunk meg harcolni

A műszarfalon a következőket találjuk:

3	4	5	6	7	8	9	10

- 1 - radar, vagy legyverőjelző
- 2 - fedélzeti computer
- 3 - lőő
- 4 - bázisdetektor
- 5 - tolóő
- 6 - ezt nem tudom, micsoda
- 7 - iongátsjelző
- 8 - torpedótöltés visszajelző
- 9 - mint, az 1-es csak kicsiben
- 10 - mint, a 2-es, csak kicsiben

## Billentyűzet:

**T:** torpedók betöltése

**B:** hidrogénbomba

**W:** az 1-es helyre legyverővisszajelző be/ki

**+**: tolóő növelés

**-**: tolóő csökkentés

**L:** célkövető rakéta be/ki

**R:** hátsó rakéták indítása

**M:** vissza az anyahajóra

**N:** rálás a bolygóra

**Jótanácsok:** Először lőjük szét az összes bázist, mert ha elfogynak a fenti madárkák, akkor bázisról küldi az utánpótlást (25 űrhajó hármassal). A gyűrűs bolygóra vigyünk magunkkal pajzsot, és egyébként sem árt, ha van nálunk. A **Rapid Recharger** sem elhanyagolható dolog, ha nem célkövetőket akarunk pazarolni. Egy csillagrendszerben logikailag el az összes bolygó. Ha ezt nem tesszük meg, később az egész csillagrendszert visszafoglalják. Egyébként is a bolygók elfoglalásáért legyverőket kapunk

• Fáblán Sándor, Győr-Ménfőcsanak

## B-17 FLYING FORTRESS

A program 1943. november 1-jétől játszódik, lényege egy B-17-es gép leadatait sikeresen lássuk el. A címkep bejelentkeztével, melyet kellőképpen zene fest alá, egy menüben találjuk magunkat.

**Load/Save:** Egyértelmű (CREATE DISK) - kei gyárthatunk adatlomozt;

**Rear Bomb:** Itt a gépnek tetszőleges nevet, matricát és pilótát adhatunk. Tanácsos minden küldetés után elmenteni

**Select Bomb:** A bombázó választása (sárga keret az aktuális). A bol felső sarkokban elolvashatjuk a pilóta, bombázó nevét, státuszát, a jelenlegi dátumot, és a belezett küldetéseket.

**Select bomber** után újabb menü következik, ahol gépünket látjuk pontosabban az oldalán a választott képpel és nevével az oldalán (később sikeres küldetés után kapunk egy bombát az oldalunkra, és a felől repülőként koreszt).

**Crew Photo:** A legénység fotóját és adatait nézhetjük meg.

**Crew Training:** Sommi értelme (gyakorlás). **Bomber History:** Legenda, mely gépünkről szól

**Back to...** Vissza az előzőbe.

**Mission Briefing:** Küldetésre megyünk, és egy újabb menübe, mely a küldetés leírásából áll.

**Mission:** A küldetés leírása, első, másodlagos célpont. Felszállás ideje, célhoz vezető út, a célpontot milyen magassággal kell bombázni, az egység leadata, betöltött bombák, hazaút, szövetséges támogatás (ált. semmi), ellenséges aktivitás...

**Map:** Európa térképe Sárga oldalról, leher hazafelé, piros az elsődleges, fekete a másodlagos célpontokhoz vezető út

**Recon** Ebben a pontban filmet láthatunk az elsődleges, másodlagos célpontokról (Erdemes legalább kétszer megnézni és vázlatot készíteni róla.)

**Decline:** Visszatérni (nincs értelme).

**Accept:** Elfogadni a küldetést.

Ha az **Accept**-re kattintunk, akkor meg-

petésként egy teljesen más menübe jutunk.

## Configuration menü

**Detail:** (felbontás High) nagyon nem számít, egy bombázó nem túl gyors;

**Turrets:** (tornyok: Fast) így lődulnak a leggyorsabban, több az esély a gépek löszodására;

**Time Ship:** (időugrás: 5 minutes), később kiterék rá;

**Sound:** (hang: on);

**Difficulty:** (hockázat: Moderate), hogy legyen esélyünk;

**Landings:** (landolás: Realistic) ugyanis a gép csinálja;

**Bombs:** (bombák: Faultless);

**Ammunition:** (munició: Unlimited) egyszer elfogyott, aztán galamblovészlet rendeztek;

**Flak:** (légelhárítók) és **Fighters:** (vadászok); **Average** (átlagos), így is volt már olyan, hogy szótlanok;

**Exit:** Belépünk a szimulációba;



Az egész úgy kezdődik, hogy ott vagyunk a lülkében, és várjuk az áldást. Mi a parancsnok szerepét töltönénk be (de lehetünk hátsó lövészek is, vagy rádiós tiszti), azonban ezt átadjuk a gépnek. Kapcsoljuk a navigátorhoz, és buzgón nyomogassuk az 'ALT/T' gombokat. A térképen látjuk a gépünket, amint cammog az égen, ha a **WATCH ACT FOR FLAK AND FIGHTERS** (lőld, légi támadás) üzenet jelenik meg, akkor meg kell várnunk a veszély elmúltát.

Amikor már a piros vonalon repülünk, akkor a másodpilótát rakjuk a bombatér nyitónak és az orrlövészt a bombakioldónak ('C' majd 'F4', ezután a nyílakkal mászkáljunk addig, míg nem látjuk a bandákat és az ajtó-kinyitás jelét. Az orrlövésznek 'F1' helyben van a bomba jelo; **click**; hogy világítson a jel; majd 'C'. A **"START BOMB RUN"** üzenet után kinyílik a bombatér, ezután vegyük át az irányítást. ('M' majd az 'O'). Most azt a célkeresztet mi irányítjuk (olyan, mint a távcsöves puská távcsöve, a jobb felső sarokban rovátkákat látunk, ezzel irányítjuk, a jobb alsó sarokban pedig, ha minden igaz, két sárga lámpa ég, a felsők). Most keressük meg a várost (a célok a város közelében vannak) és a célt. Célok találhatók: a **Marshalling Yard** mentén, a **Power Station** út mentén, az abbot kijövő leágazásánál, a víz közelében (folyó, tenger) **Docks** öbölben, és ne feledjük város közelében. Nos, tehát ha megtaláltuk, akkor ágyúznak. Ezért igazítsuk rá a célkeresztet egészen addig, míg a negyedik sárga lámpa ki nem gyullad, akkor — ha autolire-os joy-unk van — kapcsoljuk át a gombot a joy-on. A bombák hullanak, kapcsoljunk a hátsó lövéshez 'F10', majd 'M' és keressük meg a füstölő totókat. Amint elhalt az ágyútűz, irány haza; **BOMBS GONE LET'S HEAD FOR HOME** (ne feledjük az eredeti állapotokat visszaállítani: orrlövész, másodpilóta). A reptér felett kapunk egy üzenetet, akkor

menjünk a Rádiós tiszthez (Rádiós tiszti üzen: 'F6', majd **RADIO**, azután válasszuk ki az üzenetet, és üzenünk). Az üzenetet adjuk le a hullámokkal. Válaszul kapunk egyet, majd a pilóta nyugtázza **WE'RE COMING TO LAND**, 15 perc múlva leszáll, és ezek után értékelést kapunk a küldetésről: lelőtt gépek, a találat, ami jó, ha **DIRECT HIT**. Ha **NO TARGET WAS ATTACKED**, akkor sikertelen. A sikertől függetlenül kapunk kiutazási és alóléptelési lehetőségeket, majd új küldetésre mehetünk.

#### Pár hasznos tipp:

- Harc közben az emberek megsérülhetnek. Ekkor egy palival tekerjük oda, és gyógyítsuk meg ('C', a jobb felső nyílal mászkálunk oda, majd vöröskereszt, és ott a mukira. Ha meggyógyult az emberünk, a doktort vigyük vissza az előző munkahelyére, és adjuk ki a munkáját újból). Ha valakit oltalálnak, azt mondja: **"Aargh..."**
- Előfordulhat, hogy tűz üt ki (**FIRE IN THE...**), ekkor vigyük oda a rádiót, a két pilótát, és a porított jolvénnyel oltjuk el. Legyünk gyorsan, mert a tűz áttörődihet valahova.
- Besülhet a gépágyú is. Az aljárás a szokásos. 'C', megnézni (piros az ágyú), és ott látunk egy olyan jelet, ami máskor nem szokott ott lenni.
- A motorokról: A motoroknál a találat „nagyon érdekes”. Ha **"LOST FUEL PRESSURE IN ENGINE..."** az üzenet, ekkor előbb-utóbb leáll a motor. **"OIL LOSING IN ENGINE"** üzenet esetén figyeljünk, mert melegszik a motor, ha kigyulladt, azonnal állítsuk le! Ha nem mi irányítjuk a gépet, a pilóta két motorral is tartani akarja a sebességet. Kapcsoljuk ki (különböző **DVER HEATING...** lesz az üzenet), és csökkentsük a fordulatot a megfelelőre

- Átlóhetik a benzintankot, ilyenkor a kővetkezőt kell tennünk: imádkozzunk, hogy minél tovább repüljünk, gépünk meglopdon sokáig marad a levegőben (ha nem mi irányítjuk) motor nélkül.
- Ha kötelekben repülünk, a sok gyagyás navigátor eltévedhet és általában ol is tövad! (**I DOESN'T LOOK RIGHT, I THINK WE'RE LOST**) Ezán állítsuk 5 percre az ugrási időt! Ilyenkor a városok alapján tájékozódni kell, 'F6' és a navigator szobában 'F2'-vel helyesbíteni kell. Minél hosszabbat ugrunk, annál kisebb a letérés.
- Soha ne bombázzon a gép.

#### Éa végül a nélkülözhetetlen billentyűk:

'F1': orrlövész  
'F2': navigátor  
'F3': parancsnok  
'F4': másodpilóta  
'F5': lötő lövész  
'F6': rádiós tiszti  
'F7': gómbitorony lövész  
'F8': baloldali lövész  
'F9': jobboldali lövész  
'F10': hátsó lövész  
'SHIFT + F1': előre nézet  
'SHIFT + F2': hátra nézet  
'SHIFT + F3': balra nézet  
'SHIFT + F4': jobbra nézet  
'SHIFT + F5': fel nézet  
'SHIFT + F6': le nézet  
'SHIFT + F7': bombatér nézet  
'SHIFT + F8': célpont nézet  
'SHIFT + F9': vadászgép hátulnézet közeli  
'SHIFT + F10': vadászgép hátulnézet távoli

'F1' után, csak akkor, ha ott vagyunk és átvettük az irányítást:

'O' - bombázótiszti átveszi az irányítást;

'F3' és 'F4' után, csak akkor, ha ott vagyunk és átvettük az irányítást:

'W': visszaülünk a pilótafülkébe

'I': műszerfal

'E': külső nézet

'+'/'-': sebesség növ./csökkentése

'CTRL + 1/4': motor be/ki

'1', '2', '3', '4': a motornak agyonként noveli a teljesítményét (nincs értelme)

'5', '6', '7', '8': ...egyenként csökkenti;

'F': flaps le/fel

'G': kerék ki/be

'B': kerékték ki/be

'J': bombavető

'L', 'R': műszerfal jobbra, balra oltolása

#### Egyebek:

'E', 'Z', 'X': külső nezeti képek

'+', '-': közelítés, távolítás (NUM)

'INS/DEL': jobbra/balra forgatás (NUM)

'PGUP/PGDN': fel/le forgatás (NUM)

'ALT + D': részletesség

'A': gép sérülései

'C': mint 'A', csak a szolgálatokat, ha akarjuk megváltoztathatjuk

'M': a géptől (nek) átvesszük (adjuk) az irányítást.

'ALT + M': kamera ki/be

'ALT + S': hang ki/be

'CTRL + Q': kilépés

Az itt ismertetett billentyűkiosztás PC-re és Amigára egyaránt használható.

• Horváth József, Budapest

## BATTLEHAWKS

Egy kiváló II. Világháborús repülősimulátor a LUCASFILM GAMES-től a **BATTLEHAWKS**. Japán vagy Amerci pilóták lehetünk, különböző híras történelmi helyszíneken harcolhatunk, vezethetünk vadász-, bombázó- és torpedóvető gépeket — ennyit kedveslőnlőnek.

A kezdőkép után 5 manőpontot láthatunk a monitoron. Ezek talárlól laléló, a következők:

- gyakorlás
- élas bevezetés
- repülők adatai
- pilóták adatai
- kilépés a programból.

C64 Plus/4 Amiga PC

Nézzük meg részletesen!

#### GYAKORLÁS

- **Vadászat:** Lo kell szedni mindenkli (örök tőlkény, sérthetatlenség, örök FUEL.)

- Melyik hadseregben repül (Az Amerikai jobb, mert minden gépükön mrn 20 mrlis gépágyú van, a Japli gépeken CSAK a Zekén van külön 60 db. 20 mrlis golyó, a többi 7.7 mrlis.)
- Típus
- Forgatás a luggőleges tengely mentén
- EXIT

## PILOTÁK ADATAI

- Pilotá választása (A nyugalmazott (RETIRED) - és a nihal (KIA) pilotával már nem szerazhetünk újabb babérokat, csak az „életerős” (ACTIVE) pilotával játszhatunk.)
- Új karrier kezdése (kezdő játékosoknak emerikeli pilotát ajánlok)
- A választott pilotá adatai
- A választott pilotá átnevezése
- Pilotá törtéte
- Új rekordlista készítése
- A legjobb 10 karrier
- A legjobb 10 misszió
- EXIT

## EXIT FROM PROGRAM

Mogotót éntetődrk

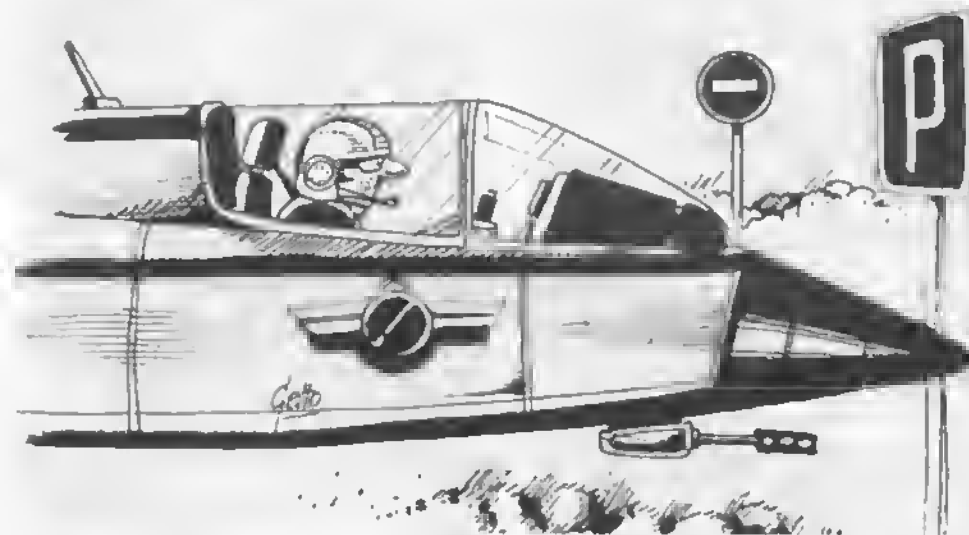
Az utolsó nagy lélegzetvétel, és e Családr fotóalbum végiglapozása után kezdődjek a móka!

A gép irányítása a megszokott. A játék sebessége elfogadható, bár „dzsojja” és bilentyűzettel elég lassú, a legördemesebb egérral irányítani, „SPACE”-szal géppuska, „ENTER”-rel gépágyú műholdtetése (csak a Zekén van), illetve bomba & torpedó kioldása, ez történhet Joy-jal is. Illetve egérral, a két gombat egyszerre lenyomva. A „J”-vel búcsúzhatunk gépünköl (katapult). A „C”-vel e kamerát aktivizálhatjuk (érdemes akkor bakapcsolni, amikor a hajót bombázzuk, hogy visszénézve láthassuk, hogy eltaláljuk-e). Az „R”-rel visszánézhetjük a felvett dolgot („ENTER”-rel, illetve az egyik FIRE-rel lehet közliteni). A „+” és a „-” a gázker. Az „F” e lékszárnny, „B” a zuhanólók (csak bombázón van) Az „L” e futómű (léközésre való). Az „S”-szel lehet mindennemű hangot kikapcsolni, az „E”-vel pedig csak a motor zaját tudjuk elhallgattatni. A „G”-vel e célkeresztet tudjuk eltüntetni (talan csak a kltatás javításáért). A „2”-es a hátulnézet, illetve a farlövész (a vadászbán nincs), e „3”-mal nézhetünk lefelé, e „4”-es a balra, a „6”-os pedig a jobbba nézés, a „8”-ossal e pilótatalkába juthatunk vissza és a „9”-ossal kapcsolhatjuk be e célkeresztöt (lehet mindentelá nézni anélkül, hogy e gép elfordulna).

A gépben található műszerek listája e következő (balról jobbra): sebességmérő, e következőnek a nevét sajna nem tudom, a gép süllyedésének, illetve emelkedésének a mértéköt mutatja, műhorizont, magasságmérő, (olatta) üzamanyagmennyiség kijelző, iránytű, muniölő kijelző.

Összességében e grafika tñrhető, a hangfelrakusok e PC verzióban az IBM-hez köpest elfogadható, e sebesség egérral tñrhető: e BATTLEHAWKS az „előg jó játék” kategóriába sorolható. (Ja, és PC-n fut Hircule-sen is emulátorral!)

- MYOTIS from PerAct Crew, Nyíregyháza



- Bombázás: Le kell bombázni egy hejót. (1 bomba, géppuska — nam örök! — sérthetlenség, véges FUEL.)
- Bombázó század kísérése: Meg kell védeni „bembereinket” az ellenség vadászaitól. (örök történy, sérthetlenség, örök FUEL.)
- Torpedóvetés: Egy hajót kell alszűlyesztetni, és nem árt e vadászokat likvidálnni... (1 bomba, géppuska — nam örök! — sérthetlenség, véges FUEL.)
- EXIT

## ÉLES BEVETÉS

Négy fajtája van: vadászat, bombázók kísérése, bombázás, torpedóvetés.

- A vadásznál le kell lñni minden gépet, lehetőleg még az előtt, hogy végrehajtanák küldetésüket (lebombáznák hajóinket).
- A kíséző misszióban meg kell védennünk bombázóinkat az ellenséges vadászaitól.
- Bombázáskor le kell bombázni egy ellenséges hajót (csak egy bombánk van, ezért érdemes rázuhanni, és 100 méternél koldani); az is egy jó pont, ha mellesleg lasszódjuk az ellenség vadászpilóták (En előszörre ezt a lejté küldetést javasolom, mert azekkel lehet legkönnyebben skelpeket gyűjteni).
- Torpedóvetéskor ugyenazt kell csinálni, mint bombázáskor (Figyelem! Csak hát-só tűzörünk van!).

Ha tökéletesen végeztük a dolgunkat, ekkor Nimitz admirális előléptet, illetve kñntet minket „Níváló Dalgörö” emlakérmekkel (a kñntetések egyöbként elég szépek), és ha egészen szupermanak vagyunk, felkerülhetünk az „Akikre büszkék vagyunk” tizes listájára (Best mission, illetve Best career.).

Az első sikeres bevetés után még nem tñntetnek ki, majd csak e másodiktól, a további bravúros küldetést követően — a „Silver star” kñntetés után — egy missziót többször kell frankón végrehajtan ahhoz, hogy megjutalmazzanak.

Most lássuk a helyszíneket és e bevetés fajtáit:

(amerikai pilotá / japán pilotá)

Corel-tavi csata:

- 1. bombázás / vadászat
- 2. bombázók kísérése / vadászat
- 3. vadászat / vadászat
- 4. vadászat / bombázás

Midway szigetok:

- 1. bombázás / vadászat
- 2. bombázás / vadászat
- 3. vadászat / bombázás
- 4. vadászat / torpedóvetés

E. Solomoni csata:

- 1. torpedóvetés / vadászat
- 2. vadászat / bombázók kísérése
- 3. torpedóvetés / bombázás
- 4. bombázás / vadászat

Santa Cruz szigetok:

- 1. bombázás / vadászat
- 2. vadászat / torpedóvetés
- 3. torpedóvetés / vadászat
- 4. bombázók kísérése / vadászat

A helyszín kiválasztása után, megérkezünk az előkészítő szobába, ahol a képernyő felső részében különféle „lrlakírkák” meg számok tanyáznak, ezek balról jobbra a következők: a repülők rajza (alatta e típusa), történy, FUEL, páncélzat minősége (örök/normál), kezdési magasság, ellensögünk ereje (cadet/veteran/ace).

A misszió leírása alatt — szokás szerinti — újabb menüpontok várnak ránk:

- misszió kezdése
- a misszió módosítása (FIGYELEM! Akkor használjuk, ha CSAK GYAKOROLNI akarunk, men nem jegyz) a kltó gépek számát, nem léptetnek elő!) Ezen belül,
  - új repülö választása
  - történy (örök/nem örök)
  - üzományag (örök/véges)
  - páncélzat (sérthetetlen/hagyományos)
  - kezdő magasság módosítása
  - ellensögünk ereje
  - vissza az előző menübe
- új misszió választása (újra választhatjuk a helyszínt)
- EXIT, kilépés a főmenübe

cokli az „Csek yeageri” (Boos, de szabin vagyok — CoVboy)

Betöltés után egy kellemes megjelenésű (bombázó dzsokki, benzinkutas sepké stb...) 50-es éveit taposló figura fogad bennünket, nyájas mosollyal az arcán. Ne vár-

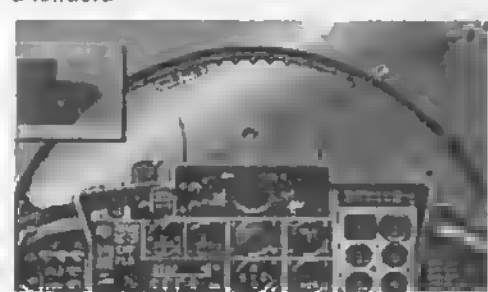
juk meg még kezét fog velünk és cukorkát kínát, inkább elmosóljuk ki is ő. Arra talán mindenki rájött, hogy minden bizonytal Chuck Yeager lesz az illető, de ez még nem minden, 1948-ban e novadai sivatagban egy enyoka a kunyhójában tompé dörre-

# CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT

C64 Amiga Plus/4 PC

Valami Electronic Arts nevű konszarn adta ki '91-ben. (nem lehet valami ismert cég, hiszen még az emblémjukat is az SKC készítérel lópták). Eléggő hosszú lesz, és kicsit lárasztó, főleg ha e fahénpásztor barátunk is közbekotyog, de ne féljetelek szá-

nést hallott, majd az üvegablak csorémpó-  
lósát. Nem tudhatta, hogy az a Chuck nevű  
lévész éppen akkor lépett át a világon elő-  
ször a hangsebességet egy X1, típusú ro-  
pülőgéppel. Nos, ezek után törjünk vissza  
a leírásra!



A menüben 7 választható feliratot találha-  
tunk. Ezek a következők:

**EXIT TO OOS** Talán ez a legfontosabb me-  
nüpont, sok mindent bevezethetünk arról,  
hogy mire is jó, de ezt inkább most el-  
hagyjuk.

**CREDITS:** Erre a leíratra clickelve a készi-  
tők névsorát tekinthetjük meg. Először sok  
náv van, szóval lehet kék színni, ha vala-  
mi nem nyírt meg a tetszésünk.

**FLY HISTORIC MISSION:** Ez a menüpont  
talán a legérdekesebb része a program-  
nak, itt megtörtént bevetéseket élhetünk  
át, a II. világháborúban, Koreában (a ko-  
rai órákban és mégkorábban.), és Viet-  
namban (Jó reggelt!). Az összes bevetést  
nem írhatjuk le, mert az jó pár oldal ki-  
tárna, ugyanis összesen 50 (!) küldetés  
közül választhatunk. De azért a nekünk  
legjobbban lévő 5-öt röviden leírjuk:

**THE ABBEVILLE BOYS (43.07.04.)**  
Egy P-51-el az Adolf Oaland vezette  
JG-26-os német vadászcsoport Me-109  
és FW-190-es gépekkel eltonált repül-  
tünk.

**ACE IN A DAY (44.10.12.)**  
Chuck Yeager által megélt küldetésbe  
élhetjük bele magunkat és a számtalan  
gépeket. Me-109-esektől kell megvé-  
denünk a bombázókat.

**P-47 STRAFING ATTACK (44.04.20.)**  
FW-190-el repülve mag kell védenünk  
repülőterünket az ádáz amik P-47-esel  
ellen.

**FIRST BLOOD (50.11.17.)**  
Egy F-86 Sabra pilótájaként elsőként  
léhetünk le vadul Mig-15 Fagot va-  
dászgépeket.

**GOING DOWNTOWN (72.05.28.)**  
Mig-21-gyel repülve kell megvédeni  
hón szorított fővárosunk (Hanoi) légté-  
rét az amerikaiak bombázóitól és va-  
dászaitól.

Minden küldetés után egy értékelést ka-  
punk a teljesítményünkről, magától  
Chuck Yeager-től. Ezek után a felöltés et-  
lenes és barátságos gépek számát,  
és a találati arányt is megtudhatjuk egy  
táblázatból.

**CREATE MISSION:** Ez a menüpont emel-  
li az átlagból a programot. Saját ma-  
gunknak készíthetünk küldetéseket. El-  
sőként vadászgépek típusát, majd ro-  
pülési magasságunkat állíthatjuk be.  
Ezek után a harc levetéltelének pozícióját  
(JUMPED - magtámadjuk; SAW - meg-  
létjük; WAS JUMPED BY - meg tettünk  
lámadva) majd az offenzív repülő-  
számát típusát, és pilóták tudását kell  
megadnunk, és a DONE-ra clickelve  
már a forgatagban találjuk magunkat  
(erről később).

**TEST FLIGHT:** Ebben a menüpontban a  
következő típusú repülővel repülhet-  
tünk: (törmészetesen és hál! Istennek  
Goszt! Péter nincs közöttük...) P-51D  
MUSTANG FW-190A-8, F-86E SABRE,  
Mig-15 FAOT, F-4E PHANTOM II, Mig-  
21 MF (az nem a PRINCE szám!).  
Minden repülőgépről részletes informáci-

ót kaphatunk, és megnézhetjük azok  
3D-s képét is. Sajnos a többi repülőgép-  
pet nem repülhetünk, ezek csak néhány  
küldetésben tűnnek föl, de akkor is csak  
úgy, hogy az ellenfél repül velük, tehát  
nem mi. Ami nagy kár, mert igazán él-  
vezetes lett volna repülni például a ME-  
262-vel, vagy a ME-109B-vel.

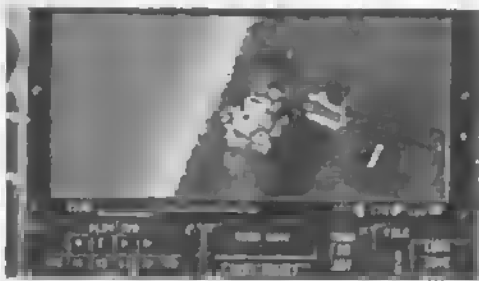
**LAST MISSION:** Ezt ugye nem kell magya-  
rázni, olyan mint a LAST NINJA, abból  
három volt, de ezt a menüpontot annál  
többször fogjátok használni.

**REVIEW FIL:** Kattintva szinlelt a program-  
ban az is. Szerencsétlenkedéseinket  
illmo vathetjük, és ebben a menüpont-  
ban visszanezhetjük. A kezelőkének  
használatát igen egyszerű. Aki kezdte már  
videót vagy magnót, az könnyen el fog  
boldogulni. aki még nem részesült ilyen  
szerencsében, az forduljon a GELKA-  
hoz!

Talán ennyi bevezető után (ha már össze-  
gyűjtünk...) meg is nézhetnénk, hogy mi-  
lyen is lehet repülni ezzel a szimulátorral.  
Ha valamelyik menüpontban keresztül alju-  
tunk odaig, hogy a rep. műszerfalában  
gyönyörködünk, talán részletesen is meg-  
vizsgálhatnánk. Mivel minden géptípustól  
más és más a műszerfal, így a tájékozódás  
egy kicsit nehéz lesz, de ne asson sonki  
kétségbe, minden műszer mellett lel van  
tűntetve, hogy melyik mit mör. Ezek a mű-  
szerek a következők lehetnek.

**SAV** - navigációs irány  
**SPD** - sebesség  
**ALT** - magasság  
**VSI** - lüggőleges sebesség (vario)  
Találhatunk egy iránytűt is, ami nem szür,  
egészen masra való. Például léjtűtök hasz-  
nálhatják előszörrel, de Fa Nándor is  
biztosan elég sokszor veszt igénybe, és  
nekünk is hasonló leledathoz lesz rá szük-  
ségünk: az iránymeghatározásra. Talán  
mindenképpen tud boldogulni ezzel a problé-  
mával, nem logunk most arról papolni,  
hogy egy térkép és egy iránytű  
segítségével hogy található meg a keresett  
cél.

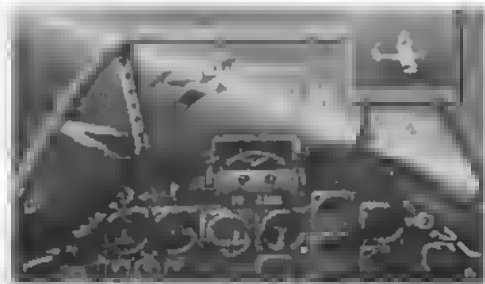
Megtalálhatjuk a legyverek kijelzőjét, a futó-  
mű, a korékték, a lékszárny lámpáscskát,  
karocskáit. Van radar is némely gépeken  
(F-4 + MiO-21). Ha máshol is találunk ra-  
dar, akkor vagy a monitor a rossz, vagy  
nem is ezzel a programmal játszunk. Hajó-  
mű offenzív műszerek is vannak, de eze-  
ket az adatokat digitálisan megjelenítve  
megtalálhatjuk a képernyő jobb felső sar-  
kában. Ezek sorban a következők:  
magasság lábban (1 láb = 0,3 m),  
sebesség mérföldben (1 mph = 1,6 km/h).  
A passzolózó O órák is itt találhatók kijelzőre.  
Esetleg lól is szállhatnánk, nem? Tehát:



A totóorót növeljük a maximumra a szám-  
billejtűket (1-től 6-ig), majd géptípus-  
tól lüggően, egy bizonyos sebességnél  
(Mig-21, F-4 (kb. 140 mph; Mig-15, Sabre  
= kb. 120 mph; FW-190, Mustang = kb.  
100 mph) emeljük el a földtől a gépet, a joy  
(enjoy!) vagy a klevatúra segítségével. (az  
egorrel nem ajánljuk túlzottan, csak macs-  
kákat. Bár újabbban még Tom és Jerry is  
jóba van...) Ha sikerült elemelkednünk a  
földtől, akkor húzzuk be a lufókat, fülünkkel,  
farkunkkal és kapaszkodjunk a joy-ba. Pró-  
báljunk valami egyszerű manőverrel kezdő-

ni, például egy immelmannat, vagy valami  
ilyesmivel. Esetleg a cél lelő is vehetnénk  
az irányt, ha küldetést játszunk. Ehhez  
használjuk a térképet ('F9'), a radar, az  
iránytűt, és a NAV műszert. Ez utóbbit  
ugyanúgy mint a radar, nem használhatjuk  
minden géptípuson, de ha lefedezzük a  
műszerek között, használjuk ki az azok ad-  
ta lehetőségeket. A 'W' billentyűvel betajol-  
hatjuk a kívánt irányt, és ezek után a NAV  
műszeren az északi irányba lesz a célpont.  
A képernyőn, ha a cél közelébe érünk,  
megjelenik a gép mellett a típusa, és a talá-  
lati valószínűsége százaléokban. (Csak ha  
be van kapcsolva a Flight Info) Rakétánál  
a szokásos markerjelet találjuk körülötte.  
Elos helyametes sípoló hang jelzi, ha be-  
fogtuk a célt, és szaggatott vészjósló, ha  
minket fogtak be (ha a szankat lohnánk be,  
vége lenne a leírásnak!).

A játék közben, véletlenül az 'ESC' billen-  
tyűre tévedhet a kezünk, Sajnos egyáltalán  
nem azt takarja, amit általában szokott. Mo-  
gint egy szép nagy menüben találjuk ma-  
gunkat, ami újra okot ad arra, hogy otma-  
gyarazzuk mi mit jelent. Tehát sorban a  
menüpontok.



? - Ennek a menüpontnak tényleg '?' a  
jelo. Itt a következőket találjuk.

**FILM PLAYBACK SCREEN** - A koráb-  
ban már említett 'videós' menüpont, itt  
vethetjük filmre ténykedéseinket.

**END MISSION** - Talán nem kell magya-  
rázni

**EXIT TO DOS** - Kedvenc menüpontunk...  
**ABOUT YEAGER** - Let's talk about  
yeager! (tövedések elkerülése végett  
nem szimpatizálunk a Salt 'N' Pepával,  
bár étkések elkelmával szoktunk ve-  
lők találkozni.)

**SYSTEM:** Ebben a menüben a hangfoc-  
tekel, a kezelőszerveket (Joy, Mouse,  
Keyb.) és az idő gyorsaságot állíthatjuk  
tetszés szerint.

**STALL** - átesés hang be/ki

**LOCK** - befogás hang be/ki

**ENGINE** - motor hang be/ki

**SOUNDS** - együtt összes breki.. izé:  
be/ki

**VIEW:** Ebben a külső és belső nézeteket  
állíthatjuk, amit külön is meglehetünk az  
'F' gombokkal (lásd később).

**GRAPHICS:** Grafikai megjelenítések beállí-  
tása.





**LOW** - alacsony  
**MEDIUM** - közepes  
**HIGH** - magas (jól Curo lemez Ist)  
**SIMPLE PLANES** - ha ezt bekapcsoljuk, néhány gépen található fonségjelzést is, de mindenképpen kidolgozottabb lesz a grafika.  
**OTHEREO HORIZONT** - valóságos horizont  
**CLOUDS** - felhők ki/be  
**BITMAP EXPLOSIONS** - robbanások ki/be  
**FLIGHT INFO** - a műszerek szélvédőn való megjelenítése  
**HELP**: Különböző kánnitások. Ezek is behívhatók különböző gombvariációkkal, szóval ezekről is majd később.

Hogy milyen egy légiharc? Természetesen ez mindenkinél máshogy történik. (gondolatok volna?) Próbáljuk az ellenséges gépeket lőddzni, és ne a sajátunkat, mert **Chuck B** nem fog örülni. Vigyázzunk nagyon az áteséssel (tehát a sebességgel mindig lartsuk egy olyan szinten amiből még nyugodtan kezdhetünk manőverekbe is) de ha mégis megtörténne, akkor nyomjuk a gép orrát a föld felé, és a sebességet tegyük a maximumra. Talán idő előtt visszanyerjük a sebességet, és nem csapódunk a földbe. Ja, ha már itt tartunk van katapultálás is! ('CTRL+E')

Mostmár le is szállhatnánk! Ahogy egy vörbéli pilóta mondaná: tegyük le a madárkát! Mivel a program megírásakor a légiharc élethűségére törekedtek, a leszállás irrodilis, így túl kánnnyó lett. Vélásszuk ki az egyik leszállópályát (tökéletesen mindogy melyiket, ugyanúgy megkapjuk az értékelést, ha ellenséges reptéren szállunk le, mint a sajátunkon.) és lehetőleg annak tengelye felől végezzük a megközelítést. Habár túl mindegy, mert a repülőter körülkellet körbevett területén bérhol landolhatunk a megfelelő sebességgel. Talán mindenkinek sikerül, nem kell magyarázni. Ja, a futókat tegyék ki, és ha már itt tartunk a tékszárnnyakal és leérkezés után a kerékféket is bekapcsoljuk (van egy küldetés, ahol az ellenséges bázison parkoló gépeket kell megsemmisítenünk. Sajnos ezt meg lehet oldani úgy is, hogy leszállunk, és gurulva lövjük ki a repülőket. Ez a könnyítések bekapcsolása nélkül is megtörténhet.) Congratulations! You have completed a landing!

Ezek után szerényen értékeljük **Electronic Arts**-ék működését: Elég nagy hátránya a programnak, hogy nem lehet karriert játszani. Ez egy hatalmas hiányosság, hiszen milyen nagy élvezet

lenna, ha fakról lokra, rangról rangra kerülhetnénk fel a dícsőseglisára, a különböző bevetések után... (Aztán pedig leszállóköltve, rakománygyűjtéssel küldenénk haza, egy két plecsnival a válladon! - CoVboy) (Milyen jó annak, aki szabin van! - CoVboy) Ehaláltam a gondolatodot? Viszont a légiharc nagyon jól sikerült, egy-egy gép lelövése taler egy viharos szerelem vad éjszakájának beteljesülésével. (orgazmus... vagy orgazmus?) Nem teljes a program történelmi hűsége, mert egyes küldetéseket még nem szerepelhettek az adott típusu repülőgépek. Például: Mig-21 M négy rakétával még nem volt 87-ben, csak Mig-21 PF változat két rakétával, és gépágyú nélkül. De hát végül is a lakus szemléletű és Joybaster elnézi az ilyen dolgokat. Masik hiányosság, hogy nem lehet az általunk kreált küldetéseket kimenteni, bár ez annyira nem is lényeges, mert nem annyira összetettek azok a kis küldetések. Mindezt összevetve alóggó jól sikerült a program, és míg végigjártuk az ötven küldetést tökéletesen elegendő el lehet útni az időt. Aztán jöhet DELETE parancs. Ja, különben PC-re készült a leírás, az Amiga verzióról még nem hallottunk. 64-esek ligyalom! Nem összekeverendő a C.Y's **Advanced Flight Trainer**-rel, ugyanis csak az jelent meg 64-re (leírás a CoV 7-ben volt), ez a prog 64-re nem jött ki! Reméljük használható ez a leírás általatok valamire. Jó repülési és Erodményekben gazdag leszállásokat kívénunk! Knock EM OUT OF THE SKY!! És még hátra van a kezelőbillentyűk leírása, meg pár hint!

#### Alapvető kezelőszervak:

'G': futómű ki/be  
'F': léklap ki/be  
'B': keréklék ki/be  
'R': radar ki/be  
'T': időgyorsítás ki/be (2 fokozat)  
'W': navigációs segítség  
'O': sérülés mértéke százalékban  
'CTRL+E': katapultálás  
'1'-'5': ig letörő  
'6': utánégető  
'[' és ']' : legyerválasztás  
'SPACE': aktuális legyervrel tüzel  
'ENTER': célpont befogás  
'8': chat  
'0': illars  
'-' és '+' : zoom (-39-ig)  
'ALT+A': legközelebbi barátságos repülőgép iránya  
'ALT+Z': legközelebbi ellenséges repülőgép iránya

**Könnnyítések:**  
'TAB': sörtheletlenség  
'CTRL+U': végtelen lövedék be/ki  
'CTRL+E' könnnyített találatok be/ki  
'CTRL+L' földnek ütközve nem halunk meg  
'CTRL+B' akcelarációs vakság be/ki  
'CTRL+T' géptípus a repülőgép mellett be/ki  
'CTRL+F' ablakon a legfontosabb adatok be/ki

#### Küldő belső nézetek:

'F1': Pilótafülkében-előre  
'F2': Pilótafülkében-hátra  
'F3': Pilótafülkében-balra  
'F4': Pilótafülkében-jobbra  
'F5': Pilótafülkében-fől  
'F6': Pilótafülkében-la  
'SHIFT+F1': repülőgépünk-hátulról  
'SHIFT+F2': repülőgépünk-előlről  
'SHIFT+F3': repülőgépünk-balról  
'SHIFT+F4': repülőgépünk-jobbról  
'SHIFT+F5': repülőgépünk-alulról  
'SHIFT+F6': repülőgépünk-főlől  
'F10': repülőgépünk-egy pontból kívülről  
'F9': repülőgépünk-körül körözés  
'F7': célpont  
'SHIFT+F7': célpont hátulról

#### Bakapcsolható segédablakok:

'SHIFT+1': térkép ablak  
'SHIFT+2': (az az igazság, hogy ezt mi sem tudjuk mire jó)  
'SHIFT+3': célpont ablak: a célpont közelképét mutatja, és az irányát.  
'SHIFT+4': Yeager ablak: **Chuck Yeager** barátunk különböző segítő szándékú üzenettel szórakoztatja a lejét amúgy is ide-oda képkodó pilótát...

És a következőkben álljan még itt egy olyan segítség, amit még a program betöltésekor kell használnunk azoknak, akiknek ugyanaz a faktort verziójuk van mug mint nekem: betöltéskor egy védelem fogad minket, különböző műszaki adatokat kérdez a program tőlünk. Ehhez segítségát egy táblázat:

	F-4E	F105	OMig-21	Mig-17B-52
Wing.	38,4	34,9	23,5	32,0
Lenght	62,8	67,0	48,0	36,0
Height	16,5	19,8	14,8	11,0
Weight	28000	27500	11464	9040
Max.S.	1386	1226	1285	711
Climb.	61400	34500	36090	12795
Ceiling	71000	48500	59460	54460
Range	786	800	683	870

• 'Ghos1'n'Jaybird, Budapest

## F-18 HORNET

Először kiválaszthatjuk a küldetéseket ('1'-'9'), én persza csak pár küldetést tudtam teljesíteni.

**Mission: 2**  
Elhelyezés: NSZK  
Európa Bált-tenger

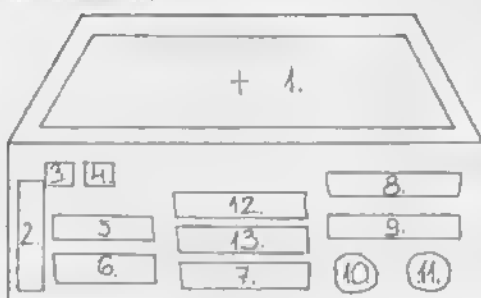
A Versói Szorződés tagjai rendelkeznek hatalmas erővel. Az NSZK-bem támadták a repülőterünket. Vissza kell úzni az ellenséget és közben leszállni az U.S.S. Enterprise anyahajón.

**Mission: 3**  
Elhelyezés: Panama, Közép-Amerika, Karib-tenger

A kubai felkelők igaz betörő legyervekkel rendelkeznek, amelyeket Közép-Amerikából szoraznak. Sürgős segítséget kérnek az Izlandi Védelmi Erők. Le kell szállni az USS Nimitz-on és tankolni kell. Ezután meg kell támadni egy (gyárat) legyervgyárat.

**Mission: 5**  
Elhelyezés: Alaska, Baring-tenger  
Egy hatalmas csatában MIG-29 vadászgépek elfoglalták az USS Enterprise anyahajót. A legénység sürgős segítséget kér. Londonból egy repülő ledobja hozzáuk a rakományt, amit al kell szállítanunk az USS Enterprise-ra. Le kell lőni a MIG-eket és le kell szállni az USS Enterprise-on.

#### A műszarfal:



## C64 Plus/4 Amiga PC

1. Célpontozás
2. Telőrdő
3. Viagtérkép
4. Radar
5. Sebesség Mach-ben
6. Fordulás mértéke (fokban)
7. Magasság
8. Rakéták száma
9. Üzemanyag
10. Iónyű
11. Futómű
12. Főkezőhorog
13. Keréklék

#### Billentyűk:

'tűz+fal': telőrdő növelése  
'tűz+le': telőrdő csökkentése  
'tűz': rakéta aktiválása  
'F1': OUI  
'F3': Katapultálás  
'F5': Főkezőhorog ki/be  
'F7': Keréklék ki/be

• Vágl Albert, Győr



Az F-15-ös amerikai vadászpilóta gép adó-  
lati alapján készült magas színvonalú igaz  
szimulációs program. A repülés és a légi-  
harc minden fontosabb eleme gyakorolható  
rejtő különböző időjárás körülmények kö-  
zött.

A vezetés fő eszköze itt is a botkormány,  
mely azonosan működik a repülőgéppel.

Van oldalkormány is, ami főleg a földi gu-  
rulás közben nélkülözhetetlen 'Z' és 'X'. A  
hajtóművek teljesítményét a 'D' billentyűvel  
lehet növelni és az 'A' vel csökkenteni. A  
fákszárnny nyitása-cukását az 'S' és 'W' bil-  
lentyűkkel végezhetjük.

Az 'N' billentyűvel választhatjuk ki a szűk-  
sége rádió irányát. 'M'-mel előlérhetjük a  
térképet. 'C' vel válthatunk a herci üzem-  
módra és vissza, csak ebben az állapotban  
lehet a géppuskát használni, a boton lévő  
elsőtő billentyűvel. A ledélzeti számkógép  
kijelzőjét az 'F7'-es billentyűvel szabályoz-

hatjuk. A futóműveket a 'V' vel mozgathat-  
juk és a 'B' vel tudjuk betékozni. A műsor-  
fal bal oldalán található a navigációs mű-  
szer, mely harcban a radar kijelzője is. Lá-  
tható rejtő a gép iránya, a cél vagy a navigá-  
ciós rádióadó iránya és távolsága és a gép-  
hez viszonyított helyzete. A közepén lévő  
sziluett jelzi a harcban elszenvedett sőrülé-  
seket. Entől jobbra von a sebességmérő  
(SPEED) és a lékszárnny visszajelző  
(FLAP). Középen a műhorizont található,  
melyen baloldalt a dőlés (fordulás), míg  
jobbra a bőlintás (emelkedés) látszik. Alotta  
a hajtómű teljesítményét jelző műszer.  
Jobbra a magasságmérő (ALTITUDE) és a  
függőleges sebességjelző (VSI). Ezután kö-  
vetkezik a ledélzeti számkógép kijelzője,  
mely az ellenséges gép magasságát, a rá-  
dióadó égtáj szerinti távolságát vagy a fo-  
szállító műszer információt mutatja. A jobb  
szélen az üzemanyag mennyiségét (FUEL)  
láthatjuk, elatta a futók helyzetét és legalul  
a lőszerkészletet. A felszállást tetszőleges  
fákelpállással és a kái a teljes teljesítmény  
egy hányadával is végrehajthatjuk. Vigyáz-  
zunk, a gép túrgén gyorsan gyorsul és a  
maximális sebességet: földön 250, nyitott  
futóval 300 és a lékszárnny mozgásával  
470. Harc közben időnként le kell száll-  
nunk javítás és lőtöltés céljából, ilyenkor a  
lékszárnnyat engedjük ki. Nem csak azért,  
hogy a minimális sebességet, 130-ról 120-  
ra csökkentjük, de így tudjuk csak lassú  
repülésnél a sebességet stabilizálni. Föl-  
dötöréskor a sülyhódás sebessége ne le-  
gyen több 10-nál.

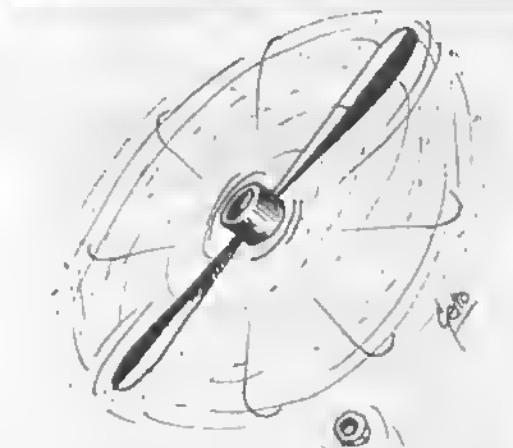
A játék meglepően reális feladatok elé állít-  
ja a pilótáját. Szinte nem jutunk olyan szint-  
re, hogy ne lehetne a technikát tovább tö-  
kéletesíteni.

Hobbi könnyen meg tudjuk tanulni a fel-  
szállás és egyszerű topülés titkait, egy kód-  
ben és szövegek között végrehajtott  
leszállás hivatásos pilótákat is megzavar.

• NoName Csóka

## GUNSHIP 2000

C64 Plus/4  
Amiga PC



Gondoktam, mivel eddig még nem jelent  
meg leírás nálatok a Gunship 2000-ről (po-  
dig igazán megérdemel egy mlsét) én most  
irok egyet. A játék nagyszerű grafikaival,  
csodálatos digitálizált képekkel és effektek-  
kel van megspékelve. Véleményem szerint  
a legjobb szimulátor. Pl. PC-n, csak a  
Falcon 3.0 veheti fel vele a versenyt ... (itt  
további dicséretet következnének, ha ráér-  
nék) (Ha nem lennék szabin, akkor most  
elkezdénék mentegőtozni, hogy a leírá-  
sod még jóval a COMANCHE megjelené-  
se előtt érkezett — CoVboy)

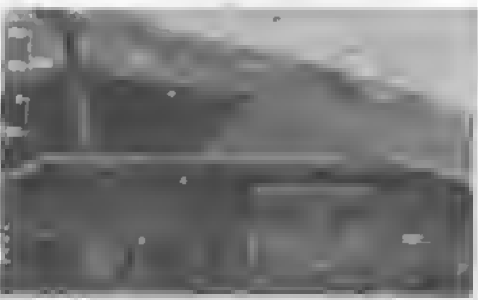
Botöltés után (egy jópofa Apache sz\*\*rá lá-  
t mindent). Egy szobába jutunk. Itt lehet be-  
állítani, hogy küdelést v. tréninget ját-  
szunk-e, a helyszínt, a nevünket (6 mentési  
lehetőség van) elmentett akciókat filmze-  
rően visszajátszani. Magát a játékot az ajtó-  
ra clickelve lehet elkezdni. A helikopterre  
mutatva felül lehet bliálni a gép által boállit-  
tott fegyvertípusokat, másik helikoptert vá-  
laszthatunk. Az alsó sorban megnézhetjük  
a földetáshoz az információt. A térképre  
clickelve boúlünk a helibo. Itt be lehet állit-  
tani a nehézségeket (allionfél tudása, időjá-  
rási viszonyok stb.) és a jobb oldali kop-  
csolóra kétszer ráclickelve beindíthatjuk a  
turbinákat (ha valekl tudja hogy mire va-  
lók a kis elforgatható kepcsek a program  
védelmi panel előtt (azon kívül, hogy sem-  
mire) kérem lra meg. Kis töltőgetés után a  
gépben találjuk magunkat. Ide mér csak  
néhány lipp:

- Lehetőleg ne szálljunk túl magasra el-  
tenséges vidék felett, mert túl hamar lelő-  
hetnek.
- Indulásnál nem árt előbb rákepcselni a  
motorokat, a turbinára, és csak aztán fel-  
pörgetni őket.
- Mielőtt felszállnánk, állítsuk be az útvo-  
nelunkat a térképen, és használjuk az  
automata pilótát.
- Nyugodtan gyorsíthatjuk az időt a 16-  
szorosára, úgy is visszaveszi a gép, ha  
ha valamit veszélyt fonyegat, de nem árt li-  
gyelni, mert ugyanakkor nyugodt szívvel  
felken az első utbaeső helyre.

- Ha fogtán az üzemanyagunk, a muni-  
ció, tankolhatunk a másik bázison is,  
csak le kell rá szállnunk.

### Billentyűk:

- '9': a turbinák és a motorok közötti kapcsot  
megteremtése
- '=': fordulatszám növelése
- '-': fordulatszám csökkentése
- 'O': automata emelkedés a biztonságos  
szintre
- 'ENTER': tüzelés az aktuális fegyverrel
- '1', '2', '4': ennek beállítása, hogy egyszer-  
re hány reketál lövünk ki (nem működik  
minden típusnál)
- 'SPACE': fegyverváltás
- 'I', 'J': az idő gyorsítása
- 'Z': konzol üzemmód váltó
- 'C': biztonságos magasság kijelzését csök-  
kenti



V: biztonságos magasság kijelzését növeli  
 'M': CHAFF szórása  
 'I': infravörös zavarás  
 'N': radar zavarása  
 '7': FLARES szórása  
 'F1': előre nézés  
 'F3': baloldali nézés  
 'F4': jobbra nézés  
 'F5': hátulnézet (gép mögöl)  
 'F7': szintén kívülről nézel, csak más nézőpontból

'F8': lásd fentebb egy sorral  
 'F10': térkép  
 'F': wait point kijelölése (max.3.db)  
 'B': bázis  
 Csak a konzol megfelelő állásában:  
 '6': wait point váltás felfelé  
 '7': wait point váltás lefelé  
 '5': automata pilóta  
 'BACKSPACE': célpont váltás  
 'AH+Q': PC-n kilépés: DOS-ba  
 'AH+E': kalaputkálás

'AH+P': szünet, ha van valamilyen célpont a képernyőn, akkor információk az aktuálisról  
 'AH+S': képernyő módozatok váltása  
 'AH+D': a grafikai módozatok váltása  
 'AH+V': a hang módozatok váltása

A program önmagáért beszél. A grafika csúcs különösen digitalizált és az animált képek keverése sikertűt jól.

• Fodor Csaba, Hajdúböszörmény

## LHX-ATTACK CHOPPER

C64 ☐ Plus/4 ☐  
 Amiga ☐ PC ☐



Elsőnek valami kódot kérdez a gép (letszész szerint), majd a nevünket (ez is tetszés szerint). Ezután megjelenik egy térkép, amiről a (nem)juteszombé) billentyűkkel kiválaszthatjuk a hadszínteret, a '+/-' jelekkel pedig a nehézségi szintet (a pilóta feje is mutatja). A következő menüből kiválaszthatjuk a küldetést, amelyeket nem írok le egyenként. Ezután elolvashatjuk a küldetés szövegét, majd kiválaszthatjuk a helikopterünket (alatta az időjárásjelentés). Kezdőknek ajánlható az Apeche Ezután jönnek a fegyverek (biztos ismerős mindenkinek), majd egy térkép.

A műszerfal (ez minden helikopternél más. En az Apach-éi Irom le).

- Célkereszt (az aktuális fegyvertől függ az alakja). Ha a célpontazonosító ('ENTER') befogott valamit, akkor azt egy négyzet alakú célkereszt jelzi. Ha rakétán vagyunk, és a rakéta belögt a célt (ezt a kamerán a LOCK felirat is jelzi), akkor a célkereszt alakja változik.
- Egy kis négyzet, amely a helikopterünk

- elmozdulási irányát mutatja.
- Iránytű
- Magasságmérő
- Sebességmérő, alatta egy VSI felirat.
- Felső egy százelőszám látható (a befogott célpont találati valószínűsége), alul pedig az aktuális fegyver neve, és hogy hány darab van belőle.
- A nagyítás mértéke
- Először három lámpa látható, amelyek villogása arra figyelmeztet, hogy az ellenség radarirányítású rakétát lőtt ki ránk. A mellette lévő R feliratú lámpa akkor ég, ha az 'R'-rel bekapcsoltuk a rakéta zavarását. Mellette látható a CHAFF mennyisége, amellyel a 'C'-vel dobunk ki.
- Ugyanaz, mint az előbbi, csak infravörös irányítású rakétával, mellette a FLARE mennyisége, amely az 'F'-el használható
- Radar



- VSI-t mutató műszer (az omelkedés mértéke; láb/sec).
- Magasságmérő műszer
- Fedélzeti computer. A választott célpont képe, alatta a távolsága (FT) és hogy milyen irányban van tőlünk. (Ha rakétán vagyunk, és az belögt, akkor ezt a célpont képe felett lévő LOCK felirat is jelzi.) Az 'A' betűt megnyomva válogathatunk a kijelzési módok között. Kamera, navigációs státusz és kárstátusz.
- Négy sáv:  
 'T': motor teljesítmény  
 'F': üzemanyag  
 'O': olaj  
 'H': ?
- Sebességműszer
- Műhorizont
- Fegyverkijelző. Legfelül a fegyver neve, alatta pedig egy kép, amely azt mutatja,

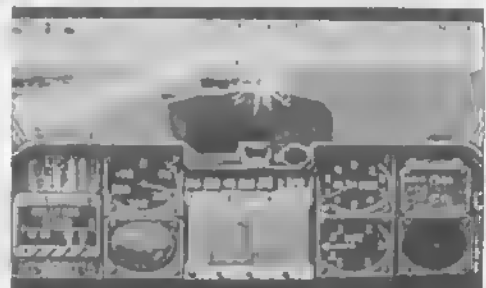
hogy hol helyezkedik el az adott fegyver a helikopteren, és mennyi van belőle.

Irányító billentyűk:

- 'F1': pilótálátke
- 'F3': lörköp
- 'F4': bal-nézet
- 'SHIFT+F4': jobb nézel
- 'F5': hátulnézet
- 'SHIFT+F5': előlnézet
- 'F6': a földről egy adott pontból nézve
- 'SHIFT+F6': körpályán a helikopter körül
- 'F7': a gépből a célpont felé nézve
- 'F8': a célpontból a gép felé nézve
- 'F9': műhold
- 'F10': rakétából nézet
- 'SHIFT+F10': célpont képe
- '+' : nagyítás növelése
- '-' : nagyítás csökkentése
- 'I', 'J': válogatás a fegyverek között
- 'SPACE' vagy bal click: lüz
- 'ENTER' vagy jobb click: célpontazonosítás
- '1': motorteljesítmény 0%
- '2': motorteljesítmény 25%
- '3': motorteljesítmény 50%
- '4': motorteljesítmény 75%
- '5': motorteljesítmény 100%

A: válogatás a computer kijelzési módjai között

- 'ALT+V': (csak OSPREY-nél): a válogatás a helikopter és a repülőgép üzemmódok között
- 'C': CHAFF szórása
- 'F': FLARE szórása
- 'ESC': az egy menü, am most nem írok le.



Az Irányítás kurzorral, egérrel vagy joystick-kal is történhet.

A leírás a PC verzióra vonatkozott, az Amiga változat jelentősen megfejlesztés alatt áll.

• Taraoly László

## SILENT SERVICE

C64 ☐ Plus/4 ☐  
 Amiga ☐ PC ☐

Ez egy tengeralattjáró-szimulátor, ami a 2. világháberu ideje alatt játszódik a Csendes óceánon. A program 1985-ben jelent meg.

En C64-on a kazettás verzióval játszottam, úgyhogy lehetnek kisebb különbségek a lemezesnél. Elsőnek tőttés közben egy címkép látszik, ami: ki hinné?: egy tengeralattjárót ábrázol. Később egy 3 pontos menü jön be.

1. torpedó/ágyú gyakorlás
2. konvoy
3. hóberus feladat

Ezután a küldetést kell kiválasztani, ami az előbbi választásnak megfelelően '1-5', illetve '1-6' gombokkal lehet. A bevetés mellett ott az évszám, a helyszín, és az, hogy éjjeli/napfény feladat lesz. Azután könnyítések körhétünk (pl.: véges látási viszonyok, lol nem robbanó torpedók, clkk-cakkben haladó convoy stb...).

Ja, ez előtt meg van egy azonosítás is, ahol egy bizonyos hajót kell azonosítani, a megjelenő 4 fel sziluett közül kell a megfelelő kiválasztani ('1-4' billi).

Aztán láthatjuk a hajónk metszeti képet, a műszerfalat stb.

A műszerfal a következőket jeleníti:

- Középen egy 'christmas tree' (karácsonyfa) nevű van, 10 lámpával, emik néha ki-kialszanak
- Ettől balra a vízmélység és a víznyomás mérő műszerek vannak, balra 3 függőleges sáv az üzemanyag.
- Balra lőni az ekkumulátor töltéskijelzője.
- Fenn középen a sebesség csomóban.

- Jobbra lönt a torpedóvető csövek állapota (fekete: üres, színes: megtöltve), és a periszkóp sziluettye (fekete: behúzva, fehér: kiengedve) láthatók.
- A karácsonyfától jobbra az Iránytű.
- Jobbra lent pedig a vízszintező buborék látható.

A parancsnoki hídról a tunkcióbíllentyűkkel, illetve a joy megfelelő irányba húzásával és a tűzgomb megnyomásával válthattunk át máshová Balra az előbbi vezérlőrendszerbe jutunk ('F5'). Jobbra a navigációs lércép látható (már ha bonyolult az 'F1'-et...).

Lent a rongálódást szemlelhetjük. Fölfelé a tetőre léphetünk ki (csak ha nem merültünk le!), itt nézélkedhetünk a joy jobbra/balra húzásával. Ha ezzel egy időben a tüzet is nyomjuk, akkor gyorsabban tudunk körbenezni. (Ez egyébként a periszkópnál is igaz.)

Középen van a periszkóp. Ezt akkor nem tudjuk használni, ha: este van, ha behúztuk a periszkópot, ha periszkópmélység alá merülünk.

A periszkópot forgathatjuk tetszés szerinti. A nézeti kép iránya a periszkóp alján van, fókuszban. A periszkópot a 'P' billentyűvel lehet ki/behúzni. Ha a célzókerosztban egy befogott célpont van, akkor a kereszt színe fehérre vált. Ilyenkor adjunk neki a torpedóval vagy az ágyúval. A lövésnél gondoljunk a lőtávolságra és arra, hogy a cél mozog (ha mozog!!!). A torpedónál nem kell a lőtávolságot beállítani, ez ugyanis ütközéskor robban, ha ugyan eltalálunk valamit... 24 torpedónk van. Ha eltalálunk valamit, alább megjelenik, hogy egy távoli robbanást hallottak, ha a hajó el is süllyed, akkor azt

meg is nézhetjük, el is olvashatjuk. Torpedó kilövése T-vel. Az ágyú lőtávolságát a '+' és '-' billentyűvel változtathatjuk 25 yardonként. Ehhez a balra-középen lévő adatokat használjuk, ahol többek között: az ellenség távolsága is olvasható. Ha minden oké, akkor 'G'-vel löhetünk egyet. Sebességet négy fokozatban állíthatunk az '1-2-3-4' billentyűkkel. A '0' (nulla) billentyűt lenyomva a motor leáll, és csendesen siklunk. Irányítás: jobbra/balra húzzuk a joyt (a vezérlő helységben... is) a kormánylapátokat állíthatjuk 2 fokozatban (lett rudder, full lett rudder, illetve right rudd., full right rudd.) A 'RETURN' lenyomására egyenesbe hozhatjuk a kormánylapákat. Főleg pedig a joy fel és lehúzásával mozoghatunk. Az alsó két sorban a következő infókat láthatjuk (ez minden képernyőn látható!)

Balra, a tengeralattjáró sziluettye mellett nyílnak mutatók, hogy merre állnak a kormányok, ettől jobbra a sebesség, a mélység, és a haladás iránya (nem a periszkóp nézeti iránya!) látható.

Az infók feletti sor az üzenetsor, itt jelenik meg, ha valamit eltalálunk, ha valami elsüllyed, ha a lőtávolságot állítjuk, meg minden. Az irányítóbíllentyűkben elfoglaltam 2 műszert. Az egyik az óra, ami a légbuborék feletti található. Ezen az időt olvashatjuk le (nahát!). A mutató a perccel jelzi, alatta a szám az órákat. Ez azért fontos, mert egy bizonyos időszakra este van (a tenger és a többi dolog fekete lesz). Ilyenkor nincs periszkóp. Ja, a küldetés alatt 15 percenként jelentést kell tennünk. Ilyenkor megjelenik az addig elsüllyesztett hajók képe, típusa, rakodótere (bri), és az eddigi összes

elsüllyesztett rakodótérlet (a 2. világháború alatt ugyanis nem tonnában mérték az elsüllyedt hajókat, hanem rakodótérben (bruttóregiszter tonna, vagy röviden BRT)). A játékok lüszel vagy 'F7'-tel folytathatjuk. A másik műszer a motor állapotát jelzi (full, ahead, stop). Ez nem fontos. Az időt 3 fokozatban gyorsíthatjuk az 'F' botó lenyomásával. Az 'N'-nel a normál számolást állíthatjuk vissza. Ha mindent leküldtünk a tengerfenékre, akkor a program automatikusan végetvet a küldetésnek, és az elsüllyesztett hajókból, valamint a találati pontosságunkból (találmellément torpedók száma) egy rangot számol (class N), és beírhatjuk a nevünket. Aztán valamit be kellene még tölteni. DE HOGY MIT?! Nekem itt semmit sem töltött be... csak a képernyőt az a nagy loketőség...

Még nem írtam, hogy a különböző nehéztetek/könnyítések keresésénél lehet a számokkal nehézségi fokot választani (1-midshipman, 2-lieutenant stb... egészen captain-ig (4)).

Hárkább ennyit lenne. Én nem találom sajnos sem radart, sem sonart, persze lehet, hogy van, de azt majd VALAKI MAS megírja, akinek esetleg lomozes változata van. Direkt nem írtam a játék menetéről, azt majd mindenki magának kifundálja. A program mellesleg nem túl látványos, de a kazettások szerintem ennyinek is örülhetnek (van gyári verzió kazettán, on is azzal játszok).

Ez a C64-es leírás volt, PC-re és Amigara csak a Silent Service II. jött ki.

• Kővári János (Colt), Hatvan

# CompArt KFT

Tel.: 169-5155/35

Fax: 189-3707



Üzlet: Budapest, Újpesti Centrum Áruház,  
(A kék metró újpesti végállomásánál) II. em.

JÚLIUSTÓL

## COMMODORE-ra, AMIGA-ra, PC-kre RÉSZLETFIZETÉSI LEHETŐSÉG, ÉS HITELAKCIÓ!!!

PC-s áraink:

486-os alaplap: 14.600,- Ft + ÁFA

80 MB Winchester: 15.900,- Ft + ÁFA

120 MB Winchester: 18.990,- Ft + ÁFA

(Ha nem hisz a szemének, hívjon fel minket!)

Üzletünkben számítógép- és videoszervíz is működik,  
elromlott gépét garanciával megjavítjuk.

Figyelem! Az AMIGA NET klub tagjal 3% árengedményt kapnak árainkból!

Még egy üzletünk nyílt: a Bp. XIV. Fogarasi u.26-ban (DISCOUNT SZERVÍZ)



**CoV Különszám/51**

## POKE-ok

**WAR** — .1AA5 LDA \$03C1 vagy POKE 6821,173 (örökélet)  
**POKOLI TORONY** — .15C9 LDA \$0C40 vagy POKE 5577,173 (örökélet)  
**BURGER HOUSE** — örökélet, örök kukta, örökidő  
 .1F6E LDA \$0357 vagy POKE 8046,173  
 .1E6B LDA \$0FA0 vagy POKE 7787,173  
 .1E4F LDA \$035B vagy POKE 7759,173  
 .1E49 LDX \$035F vagy POKE 7753,174  
**ALIENS** — örök töltény, örök energia  
 .2026 LOA \$44,X vagy POKE 11558,181  
 .2DE2 SBC #300 vagy POKE 11747,0  
**GOOZILLA** — örökölöl  
 .3CE5 LDA \$0456 vagy POKE 15589,173  
 .3CE8 LDA \$0F90 vagy POKE 15592,173

**XARGON REVENGE** — .2154 LDA \$48 vagy POKE 8532,165 (örökélet)  
**CSODALATOS SIMON** — örökélet, örök energia  
 .2E1B LDA \$64 vagy POKE 11803,165  
 .2EFB LOA \$62 vagy POKE 12027,165  
**SUN STREET** — .21CA LDA \$0351 vagy POKE 8650,173 (örökélet)  
**PANIK 16** — .33B3 LDA \$1CD7 vagy POKE 13235,173 (örökélet)  
**KILLAPOE** — .2900 LDA \$0C27 vagy POKE 10496,173 (örökélet)  
**GUNSLINGER** — örökélet, örök töltény  
 .28B9 LDA \$0345 vagy POKE 10425,173  
 .27E4 LDA \$033F vagy POKE 10212,173  
 .284D LDA \$033F vagy POKE 10317,173

**BERNÁT A NYOMOZÓ** — .1236 LDA \$0FE5 vagy POKE 4662,173 (örökélet)  
**MYRIO-16** — örökélet, örök pajzs  
 .319B LDA \$0F9C vagy POKE 12699,173  
 .1B67 LDA \$0ED0,X vagy POKE 7015,189  
 .1B6A LDA \$D7 vagy POKE 7018,165  
 • Sorosics Ferenc, Pécs  
**OJOITAL BALL**  
 Ha a sárkányos kőpnől reszetelsz, mas jé-  
 tékhoz jutsz! Egy pattogó labdával kell  
 összaszedni a pályán lévő bilygókat. Vá-  
 gázni kell, mert a téglák éle, s a külön-  
 böző szűrő dolgok kipukkasztják a lab-  
 dót!  
 • Csuhai Imre, Nova

## BARD'S TALE III. Plus/4 (PIGMY, 1551's loaded version by CSORY)

Plus/4-en két lemezről áll a játék, egy **BOOT** és **CHARACTER** disk, azon kívül pedig egy teljes disk a **DUNGEON A és B** részekkel. Betöltése: **LOAD\*\*\*,8,1** — az csak pár okoska miatt mondom el. Zenével együtt bejön egy mandolinózó bárd, egy történetel regélgol, a szövegfelhőben megy az action, alatta meg a hozzá tartozó text. Ezután **"SPACE"**-t vagy **"SHIFT"**-et megnyomva elkezdhetjük a játékot, de ha az **"U"** billentyűt nyomjuk meg, akkor a **B, T, 3, UTILITES** jön be, itt detadisket másolhatunk és charactereket hozhatunk át a többi **B, T** részekből, vagy visszatérhetünk a bárd kornyiklásához, ill. elkezdhetjük a játékot. Kls hazánkban megosott az a csoda, hogy magvan az egész trilogia (1-3.) a Plusra és mostanában készült a **DRAGON WARS** c. még jobban kidolgozott AD&D is. Szóval fordítsuk meg a **DISK**-et a **CHARACTER** disk oldalra, akkor megkérdezi, hogy akarunk-e kimentett játékállásról játszani, ezt mindig telüllirja, ha a játék során mentünk. Megjelenik a tábor kópe, itt het funkciókat kapunk:

**Add a member**  
**Rename a member**  
**Create a member**  
**Delete a member**  
**Save the party**  
**Leave the game.**

### ADD A MEMBER

Összesen 7 karakter lehet a csapatban, ez-  
 zel berakhatunk egyet a csapatba, megje-  
 lennek a lehetséges muksók, lehet válogat-  
 ni.

### RENAME A MEMBER

Átnevezhetünk egy karaktert (pl. **Magicus**  
**Sir ACEfacer**).

### CREATE A MEMBER

Ezzel megunk gonorélhatunk egy karaktert.  
**Male or Female?**, ez itt a kérdés (lárí vagy  
 nő legyen). Választás után jönnek a táljáté,  
 mér mint **Human** (ember), **Elf** (ezek előggé  
 jópota lények, aki olvasta **Tolkien** apó dol-  
 gait, az azonsítsa be a tündékekkel, aki mag  
 nem, azoknak legyenek tündérek, mármint  
 sokáig élő, ordókban lakó, kiváló harcos,  
 főleg lész nápek...), **Dwarf** (**Tolkien** törpöl,  
 hogyokban lakó kistermotú, de strapebíró  
 népség, magyarul törpök. A kalapács és  
 harci fojsza a fő foggyverű...), **Hobbit** (**Tol-  
 kien** bábó, fészorzetek, amberi külsejű, de  
 sokkal kisebb méretű lények, kiválóan rej-  
 tőzködnek és lopakodnak, általában elég jó  
 tolvajok...), **Half-Elf**, **Half-Orc** (tálig emberi,  
 tálig más lények, az elfektől má volt szó,  
 az **Orc** **Tolkien** orkjeinak teltelnek meg, ba-  
 romi erős lények, klissé guszte mutáns kiví-  
 toltban. Ezek a félkarakterek ötvözik a jó tu-  
 lajdonságokat, de lassabban fejlődnek,  
**AD&D** bon ugyanis magasabb szintre  
 ugranak a karakterek sok esata és agybb  
 dolgok után, na, ók ezt nem teszik olyan  
 gyorsan, tehát inkább harcosoknak lehetne  
 őket ajánlani...), **Gnome** (a gnóm az gnóm,

mutáns dögök). Ezután jöhet a típus  
 vélasztás. Meg kell jegyezni, hogy a  
 típusok eltérő cuccokat használhatnak,  
 mind foggyverben, mind tárgyakban. Pl. egy  
 hercos nom használhat egy  
 varázsszobrot... **Warrior** (egyszerű mezel  
 harcos, majdnem minden foggyvert hasz-  
 nálhat), **Conjurer** (varázsló), **Magician** (má-  
 gus — varázspólcákkal hadonásznak és  
 ugyabár tudnak lojból is produkálni dolgo-  
 kat), **Rogue** (sittos lickó, lovalja és dréga),  
**Hunter** (vadász), **Monk** (szerzetes, ók általá-  
 ban a csapat gyógyítói). A típusok fölött kü-  
 lönböző pomszámokat láthatasz. A lényeg-  
 sabb dolgokat elmondom, de azért rondeld  
 meg a **Spectrum Világ #22, 23, 25** számek  
 is! Nos, ezek a pomszámok jönnek be ak-  
 kor is, ha megnyomod a karakterekhez tarto-  
 zó számbillentyűt (1-7), bejön a karakter  
 neve, azintje, neme, fajtája és fajtája. Alatta  
 vannak azok a bizonyos pomszámok. **St:**  
**Stamina**, **IO:** — ehhez gondolom nem kell  
 magyarázat... **Lk:** szerencse, minél na-  
 gyobb, ennél okóbb egy találat bevitele,  
 meg lyesmük. Varázslóknál meg egyébb  
 ilyen potáknál még van egy **SPELL**  
**POINTS:**, a varázslatok ennek a pontjait  
 aszegetik mejd. Legalul van az **EXPR:**, az a  
 tapasztalati pontokat jelenti, főleg ugyabár  
 harcnál fog fejlődni, de okármilyen dolog-  
 nál, amit a karakter tesz, pl. mágusnak va-  
 rázslásnál, tolvajnak egy zár feltörésnél.  
 Még láthatjuk a karakternél lévő arany-  
 mennyiséget, a **GOLD:** kijelzőnél.  
**"SPACE"**, és máris láthatjuk a karakternél  
 lévő tárgyakat (**Inventory**), ha egy tárgynál  
**"RETURN"**-t nyomunk, ekkor eldobhatjuk,  
 kézbe vehetjük, vagy visszarakhatjuk a töb-  
 bi „nem kézben lévő” cuccok közé (**Drop**,  
**Equip**, **Unequip item**). Ha ezután is  
**"SPACE"**, akkor varázslóknál és hasonszó-  
 rú csákoknál megjelennek az ismert va-  
 rázslatok (**Known Spells**), illetve tolvajok-  
 nál a csapda(zérék) hatástalanítás, ládák és  
 tárgyak azonosítása, elrojtózás a sötétben,  
 kritikus ütés, vadászoknál szintén van a  
 kritikus ütés, mindezek százalékban kife-  
 jezve, minél nagyobb az értéke, annál kö-  
 zelebb van a tökéletességhez. A tolvaj, ha  
 elrejtőzik az árnyékban, nem találják el (él-  
 telében), róadásul tud kritikus ütést bevin-  
 ni, mint a vadász. A kritikus ütésről (**critical**  
**hit**) még mondanék pár dolgot. Ez a két fi-  
 gura olyan ütést tud bevenni, ami után az  
 állontól **NEM** témad többel, azt pár tárgy is  
 megteszi... Lont láthatjuk a hát karakter  
 (**Character**) nevét, a hozzájuk tartozó számb-  
 illentyűkkel, mellettük az **AC**, **Hits**, **Cond**,  
 és **SpPt** értékeket.

**SORBAN:** az első a sebezhetőség értékét  
 mutatja, minél alacsonyabb (—), annál  
 jobb, utána jön az ütések erőssége, minél  
 nagyobb, annál jobb, ugyanig y a kondicó  
 pontjainál, ami a karakter orofét mutatja.  
 Mógusoknál és társalknál van jelentősége a  
**SpellPoints**-nak, az a többi karakternél  
 nulla, náluk van **CSAK** értéke, volt már róle  
 szó. A hat lunkciból még továbbá három;  
**SAVE THE PARTY** — kimenthetjük a játé-

állást, **LEAVE THE GAME** — kiléphetünk a  
 játékból, **"RETURN"**, és kilép, kimásolva az  
 összes karaktert, ill. **"SPACE"** és vissza a  
 játéka... vagyis vissza kéne térnie, de no  
 effect. YAI a hetedik lunkcióról **NEM** be-  
 széltem, izó... ozzel kezdjük el magát a já-  
 tékot, **Enter wilderness!** Tehát összelapó-  
 lunk egy csapatot, és máris indulhatunk.  
 Itt már csak arról kell beszélnem, hogy ho-  
 gyan kell harcolni, varázsolni, ládákat tel-  
 tőzni, azután kitérak még pár dologra, de a  
**CoV#11**, számót mindenképpen vodd  
 meg... Elindulunk az erdőbe... ja, de ho-  
 gyan is kéne?! Előre a **"K"** és **"I"** billentyűk-  
 kol lehet, alóbbit érdemesebb használni,  
 mivel az erdőben át lehet vóle gázolni a  
 bokrokon is, egyébként ajtókön lehet be-  
 lépni vele, míg a másik azokon a helyeken  
 jó, ahol ezeket nem akarjuk megtenni. For-  
 dultni a **kurzor LE** és **FEL** billentyűkkel lo-  
 hot, ekkor klija az égtéjat. A **kurzor BAL-  
 RA** a játék megállítása egy billentyű meg-  
 nyomásig, ugyanis ha állni hagyjuk a prog-  
 ramot, akkor azt vételezősnek veszi a játé-  
 korotól bolúl, tehát bolónkbólolhat egy el-  
 leneséges csapat... Ha már így ven e dolog,  
 akkor kitérak a további billentyűkre is: **"W"**,  
**"E"**: portál fel/le, a **DUNGEON**-ben lesz je-  
 lentőség, amikor szinteket teleportálha-  
 tunk, ott, ahol a program kiírja, hogy tele-  
 port van. **"U"**: egy tárgy használata, pl. ha  
 fényt akarunk csinálni, ilyenkor kóri a ka-  
 rektor számát, azután behívja annak **Inventory**  
 (cuccok listája) menüjét, amelyikél ki-  
 választjuk, azt használhatjuk, cuccokról ké-  
 söbb. **"S"**: játékállás kimentése, már tx ir-  
 tam, hogy felüllirja a régi! **"B"**: a bárd előne-  
 kel egy számot, amit ismor, **HOOPPS!** ezt  
 a pókol kihagytem! Elnézést, ez is 1 foglal-  
 kozás, mint pl. a varázsló. Szóval az a  
 pacák különböző adatokat tudhat, amivel pl.  
 fényt gyűjthet, emig énekel, esallag  
 javíthatja e csapat pontjait. Egyébként egy  
 normális harcos, vagy akárkl is lehet, tehát  
 eléggé jópota csáko. Fontos, hogy  
 használhat mégikus hangszereket is,  
 cuccokról ugyabár majd később. **"C"**:  
 varázserővel bíró valamelyik tag elkántál  
 egy varázslót, bejön a **Known Spells**  
 (ismert varázslatok) listája. Innét  
 választhatunk. A varázslatok listája... khm.  
 az a **CoV#11**, számban piszok sok van,  
 tehát ezért le meg kéne már venni! **"N"**: új  
 sorrend telállítása, mér mint a csapat tagjai  
 hogyan helyoszódjonak el. Ajánlott előre  
 rakni a legkevésbé sebezhető embereket, a  
 harcosokat általában, loghátulra a  
 varázsló(k)at. **"P"**: harc a csapaton belül.  
 Jó, mi? Nem arról van szó, hogy a tagok  
 klissé idegesak ionnének, hanem arról,  
 hogy náha pár tag esatlakozni szorotne a  
 csapatunkhoz, és meg lehet azt tenni, hogy  
 kidobunk egy karaktert a társaságunkból,  
 majd telvesszük az új jönlentzőt. Na, ezek  
 so X or szörnyek, s van smikor kellően  
 magorúlnok, és... **"D"**: egy tag kidobása, a  
 számjegyével választhatjuk kl. (Ez egy állati  
 fontos dolog, ugyanis ozzel tájokozódunk.)  
 A lolszinen a távolságot adja meg a tábor.

akként, egyébként a lopusztult városban a **Skara Brae**-t kaputól való távolságot mutatja, mindkét esetben a megfelelő napszakokat. Tehát ha azt látjuk, hogy *Yay're in the Wilderness and 1 pace south and 2 pace east of the refugee camp of Skara Brae. It's now noon.*, akkor a Vadonban vagyunk, 1 észak és 2 kelet irányban, dél van. Az éppen aktuális időszakot az égbolt színe is jelzi, estelelő kissé többen lesznek a páclensok. YAF, fontos, az előbbi esetben a viszonyított helyzetet kapjuk, tehát fordítva tudunk eljutni a táborba, 1 délre és 2 nyugat irányban! Szintén kitérnek rá, hogy pár helyen fűcsoportok vannak, ilyenkor kerülni kell, ugyanis a megadott táv légvonalban értendő, tehát ehhez mérten kell járni. A földalatti dungeonokban pedig térképet mutat és a funkció! Na... tehát az erdőben vagyunk, és mondjuk egy idő után belebotlunk pár darab fekete hobbiba (*black hobbis*). A karaktereknek ugyebár már a kezükben van a fegyverük és 101 van nekik öltöztetve a kezdésnél kevés cuccokkal, tehát mehet a harc, különben érdekes pusztakezes bunyót kéne levágnunk, és ilyen gyenge pacákkal... Nna, a bal oldalán kis képernyőben megjelenik az „áldozatlunk” (...vagy gyilkosunk) időnként „animálható” képe, jobb oldalt, a szöveg részben pedig hogy hány db. (...you have 1, 2, 3... x) y néven futó „léz” látunk, aminek/akinek mennyi pontot kell bevinni, hogy kipuuszuljon. Ugyanis közel vagy fegyverrel a fegyver és gyakorlottságunknak megfelelő pontokat tudunk bevinni. Ezek alatt még két lehetőség közül választhatunk, vagy harcolunk (*Fight bravely*) vagy elutunk (*Run away*). A két teória igazán megható, ha el lehet futni (nem mindig), akkor nem nőnek a tapasztalati pontjaink, és nem szorúnk pénzt, ha meg harcolunk, esetleg bevehetnek találatokat, és csökken a kondíciók. A kezdésnél azért nem árt fejleszteni a karaktereket... tehát harcolunk (*Fight bravely*). Ekkor a het karakter egymás után produkálhat. **NOS ATTACK FOES:** a kezünkben lévő tárggyal támadunk, ill. ütünk. **DEFEND:** az ezzel kiválasztott karakter csak védi magát. **PARTY ATTACK:** harc a csapaton belül, már volt róla szó. **USE AN ITEM:** egy tárgyat használunk. Ekkor bajon a cuccok listája (*Inventory*), itt kiválaszthatjuk a tárgyat, és használhatjuk. Ha fegyverről van szó, akkor biztosabb, hogy ottáljuk az ellenfelet, mint **NORMA** támadásnál (**Attack foes**)! Másik dolog az, hogy varázserővel bírónál így kell támadni egy varázscuccal. **CAST A SPELL:** csak „varázslók és társaik” esetében, egy ismert varázslatot (**Known Spells**) nyomhatunk le **FONTOS**, ha többtájtá ellenlél van, akkor a tájták elleni támadást botúkkal írja ki, akkor mi választjuk ki, hogy az aktuális karakterrel ki/kiel támadunk! Ez így eléggé zöld lehet, de majd a játékokban érteni fogjátok, legalábbis remélem. **HIDE IN SHADOWS:** a tolvaj elrejtőzik az árnyékban, akkor tudja bevinni a kritikus ütést (**critical hit**). Ha mindenki végigmentünk, akkor a gép még rákérdez, hogy mehet-e a dolog (*Use these commands?*), ha nem, ekkor újra definiálhatjuk a karakterek reakcióit, mármint, hogy támadnak, védekeznek stb. Ha igen a válasz, akkor lefut a végeredményt jelző szöveg, egyenként mindenkiről. Pl. *Mr. ACEface slash es at xy, and hits xy points* azt jeleníti, hogy bevittem egy adag ütést az ellenfélnek, esetleg megöltém... *killing it/him*... Ugyanez lehet fordítva is! Tehát én kaptam ütést, ez majd meg is látszik a kondipontjaimon (esetleg ki is nyílnak, de ez... izé, kiázt!). A tolvajnál az is megésshet, hogy nem sikerül elrejtőznie (*it's discovered*). Lehet az is, hogy elvittük az ütést, vagy hatástalan lesz a varázslatunk, stb — majd mindenki rájön ezekre, nincs kedvem leírogatni, OK? Töltezzük fel, hogy győztünk, ekkor kapunk pár adag pénzt, esetleg karaktereink találnak külön-

böző tárgyakat! **WOW!** Majdnem elfelejtettem: tárgyakat nem csak eldobni, kézbe venni & visszaradni lehet, hanem odaadni valakinek (*Trade the item*). Ez akkor hasznos, amikor a tárgy mellett kis kereszt van, ugyanis akkor az, akinél van, **NEM TUDJA** használni! Ilyankor át kell adni valakinek, aki használni veheti... vagy el lehet dobni. Másik dolog, hogy vannak néha egy karakternek ismeretlen tárgyak, na, ilyenkor nem árt odadobni a dolgot a tolvajnak, ekkor azonosítan tudja (egyébként van egy tárgyzonosító varázslat is, a neve a **CoV#11**, *bon!*)... egy jó ideje tartó játék után elpotlanhatunk a **DUNGEON**-be, itt kellene bizonyos jelszavak — **CoV#11**, **CoV** Evkönyv '91., azért a koordináták (ld. később) között szerepelni fog maga a hely, maximum nem tudni bemenni. Nos, megemlíteném, hogy ott a harc után néha klncsesládák találhatók, természetesen csapdával. Itt az alábbi funkciók közül választhatunk: **Examine chest** — megvizsgálhatjuk a ládát, mondanom sem kell, hogy a tolvajjal érdemes. **Open chest** — kinyitthatjuk a ládát. Ezt is általában a tolvajjal érdemes megcsinálni, kezdő karaktereknek cikis lehet... **Disarm chest** — ba kell rni az **Examine chest**-nél kiadott csapda típusának a szavát, ezzel lehet hatástalanítani a mérgeket, sávakat és egyéb ilyen nyálánkságokat. **Trap Zap** — a varázsló tudja elkövetni, kb. két varázspont fejében lekapsa a védelmet a ládáról, illetve hatástalanítja azt. **Leave chest** — hagyjuk a ládát és a tartalmát a sz\*\*\*\*... érdemes? A játékban használatos arany aranymondás: minél nagyobb és több ellentét, annál több pénz, tapasztalati pont... esetleg sebesülés. Mit is írhatnak még. Nem akarom lefonnyasztani a társaságot, de a **CoV#11**, számban benne van a sztori röviden, meg a játék végigjárása, az végül is annak „utólagos előírata”. Ott helyszínenként mennek a dolgok, ehhez még tartozik a 7 egyre fejlettebb varázsló (**Conjurer**, **Magician**, **Sorcerer**, **Wizard**, **Archmage**, **Chronomancer** és **Geomancer**) megismerhető varázslata. Na, 101, még kitérek pár cucc leírására, amikor az egész játék során találhatók és a különböző helyszínek koordinátáira is. Ezenkívül szó lesz még egy általam nyújtott lehetőségéről, pár **TUNINGOLT KARAKTER**, meg ilyesmi, már ami ebbe a számba belefér, ami meg kimarad, az meg majd jön legközelebb... Akkor jönnek a helyszínek koordinátái, a Vadonban (**Wilderness**) **Scrapwood Tavern** 1 délre és 2 keletre a táborhelytől, egyszerű kis kocsmá, lehet piálgni (**Order drink**), beszélgetni a kocsmárosal (**Talk to barkeep**) és elhagyni a helyszínt, esetleg kissé tántorogya (**Exit to tavern**). A dumálásnál a kocsmárosnak egy adag pénz kell adni, mondjuk egy aranyat, ugyanis mindig ugyanaz a szöveg **Skara Brae** az a hely, ahol pájan mag fogják csapatni a vérünket... Udv, utazók, gyertek majd vissza, meghívok titeket egy kupára... Egyetlen érdemes dolog az ivászat, a számmal meg kell írni, hogy ki akar prálni, mindenki 1tal, de ajánlott a bárdnak innia a **Foul Spirit**-ből, mert jobban fog énekelni, magunkkal is vihetünk belőle (**Have or T a go** — To go)! Fontos, hogy ne lgyon túl sokat, mert nem énekel többet.

**Small Shrine** 5 délre és 14 nyugatra a táborról. Polás kis hely, felölészhetünk egy karaktert, 1000 aranyért. Kispénzűeknek ezért van a **Pool try gold** funkció, ezzel a kijelölt karakternél lesz az egész csapat — most már — közös vagyonképe. Egyébként még választható a **Heal a character**, ezzel élesztik fel a karaktert, és az **Exit temple**, na, ez mi? **Skara Brae**, az akár lenni a lopusztult város, 3 északra és 6 nyugatra a táborhelytől. Szerezhetünk pár adag tapasztalati pontot és aranyat a házakba való bemenéskor, de az elsődleges cél eljutni a **Temple Of Mad God**-ba, 2 északra és 10

nyugatra a **Skara Brae** városának bejáratától, a dungeonok bejárata, a föld alatt! Az itt elővázondó feladatokról a **CoV#11**, és a '91-es Evkönyv rugózik. Ha ezeket olvasgatod, akkor kell elmonni az öreghez (**Revrw board**), akinek koordinátái 4 északra, 14 keletre a városkaputól. Ezután kell megkeresni a **TELEPORTHELYEKET DEEPLY HIDDEN IN SHADOWS**... **MEGVAN!** **IGEN-IGEN**, k\*\*\*\* nevelséges, de ezt a teleporthelyet találtam meg a logutolijára. Ugyanis, ha nem tudnátok, más világokban kell átteleportálgatni, különféle varázsszavakkal, na, ez az első világ, **ARBORIA** névre hallgat, végül is itt kezdődik el a játék fő magja. YAF, leszek olyan jó, és csak annyit mondok, hogy egy U-alakú fűcsoportnál van... **VEDD + CoV#11**, mááár végre!

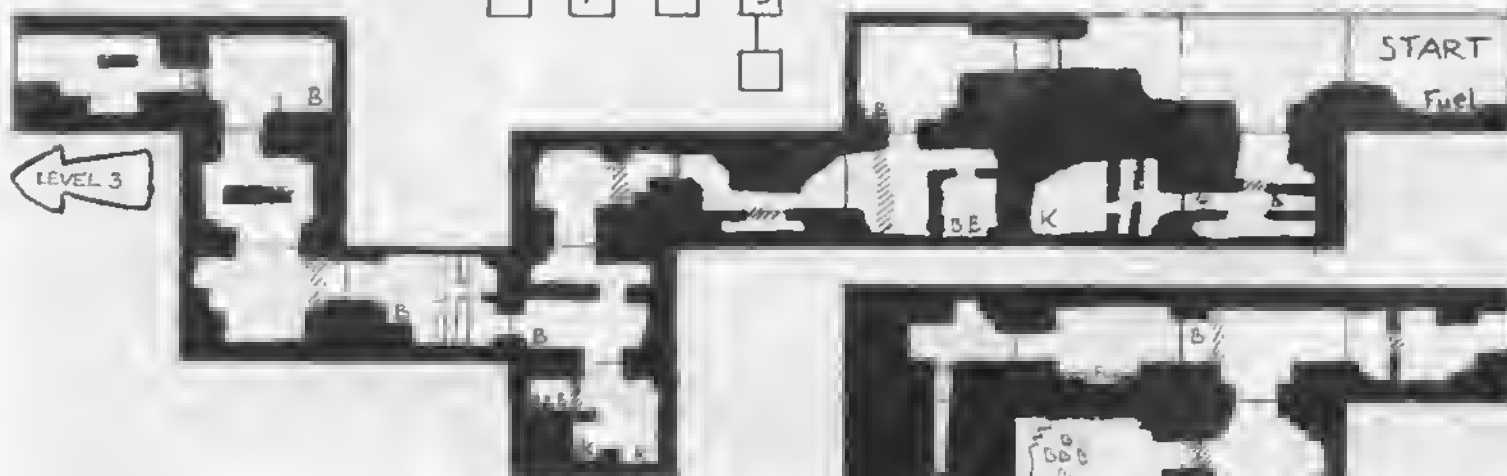
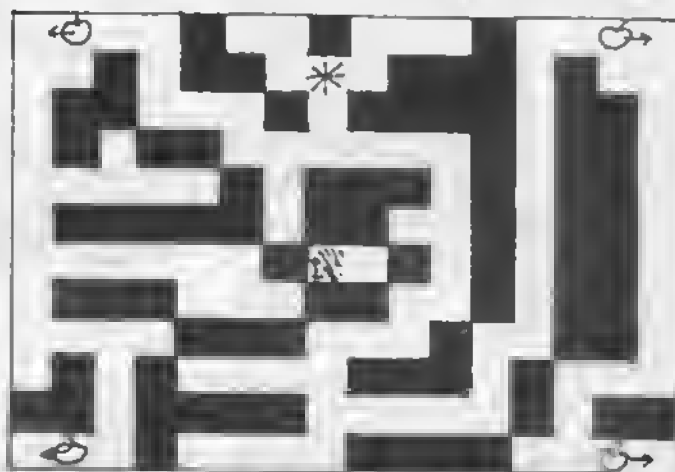
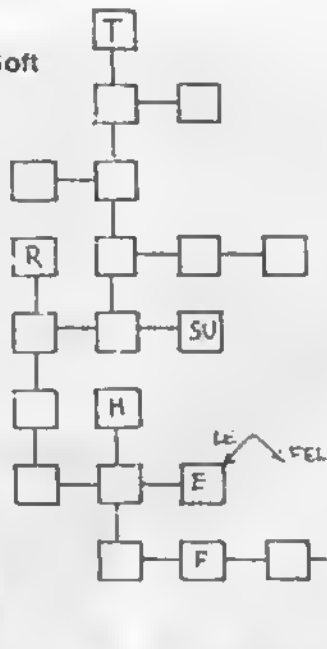
**COLO PEAK**... ez a második teleporthely, **GELIDIA**-ba, 7 észak és 15 nyugat, talán mondanom sem kell, hogy a táborhelytől nézve! **MUD-LADEN WATERS**... a harmadik teleporthely, **LUCENIA**-ba, 11 dél és 3 kelet. **OLO DWARF MINE**... a negyedik teleporthely, **KINESTA**-ba, 9 dél és 13 nyugat. **SHADOW RDCK**... az ötödik teleporthely, **TENEBROSIA**-ba, 4 dél és 4 kelet... **VALE OF LOST WARRIORS** utolsó teleporthely, **BERLIN**-ba, 2 dél és 5 nyugat! Hozzáptentem, hogy esetleg nem jök a számadatok, akkor **MEGASORRY** Mr jöhet még? Mert az már nem éppen egy „kis info”, hanem infohegy! Jönnek a cuccok listái, nem jellemzem az összeset, de az ennyi is elég.

**Staff**, **Shield Staff**, **Mage Staff**, **War Staff**, **Sorcerer Staff**, **Conjurer Staff**, **Power Staff**, **Yollow Staff**, **Osnoc's Staff**, **Omni Staff**, (mágusok elsődleges fegyverei, ezekkel is be lehet vinni pár pontot, mondjuk nem sokat, bár ez a látástól függ), **Staff of Manger**, **Staff Of Gods** (két kiemelkedő stuff, az első kézbevételelénél az nem csökkenti az AC-t és a varázslatok ezentúl fele SpP-t fogyasztanak. Az utóbbit is próbáljátok ki egy harcnál, érdemes), **Staff Of Lor** (felgyógyítja a csapat összes tagját, a maximális Hit Points-ig), **Wand of Power**, **of Fury**, **of Force**, **Lite**, **Ogre**, **Dragon**, **Master WAND** (szimpla kis varázsoálca, varázslóknak, elhárók, szerintem nem omen est omen.)

**Glant**, **Molten**, **Dozer**, **Slayer**, **Van**, **Dragon**, **Mage**, **Herb**, **Brother**, **Death**, **Famili ar FGN** (ezekkel a mágusok és varázslók etc. egy kedves kis illuziót tudnak teremteni, pl. egy bazi nagy sárkányt, ami kifejezetten jól tesz az ellenfélnek... de nem mindenhol! So x or nincs rá elég hely!), **Shield**, **Breath**, **Death**, **Power**, **Troll**, **Nosplin**, **Tao**, **Angel's**, **Tesla's RING** (ezek már nem csak varázslóknak jók, különféle gyűrűk, melyek nagyrészt javítják ill. csökkentik az AC-t, és általában lehet velük támadni is, méghozzá esetenként nem is rossz, sőt, kifejezetten jó hatásokkal!) **Harmonic**, **Crystal GEM** (előbbi vraszaadja a mágusok Spall Pontját, utóbbira nem emlékszem, de talán utánanézek...), **Youth Potion** (ez az öregedést gyógyító varázslat, de megteszi ezt egy **OLAY** varázslat is), **Holy Sword**, **hand Grenade**, **TNT**, **Mistle**, **Avanger** (azek ilyen felszerelt stuffok, a **HOLY SWORD** mindenestre vifágásra jó, **NEM FOGY KI SOHA!** A következő két robbanószer, a többire majd Tr is rájöttök, nem?) **Towershield**, **Luck-shield**, **Oragonsshield**, **Pure**, **Weras**, **Tung**, **Mthr**, **Admt**, **Omni**, **Titan SHIELD** (pofás kis pajzsok, sorban törny, szerencse, sárkány, tisztá v. egyszerű PAJZS, az ezután következő azt hiszem pár személynek a pajza. Az utolsó négy pajzs anyaggyekekkel van megjelölve, egyre jobb minőségűek. A pajzsok értelemsszerűen az AC-t csökkentik.)

Hu! A **CoV 36**-ban folytatjuk...  
• Jahny©©™ (Simon János), Budapest

S — Start  
H — Ház  
F — Foodú  
E — End  
Su — Sufnl  
R — Fegyverraktár  
T — Térkép



## BATTERY 2 — [TCFS 1991]

### Irányítás:

Joy port 2, vagy  
Fel: '3'; jobbra: '4'; tűz: 'SHIFT'  
Le: 'W'; Bal: 'A'; Fegyverváltás: 'SPACE'  
PAUSE: 'RUN/STOP'; Kilépés: 'ESC'  
Antigrav. ki/be: 'C='  
Hang ki/be: 'CTRL'

### CHEAT:

Fogyaszd az antigravitációt 5-ig, az életek számát 5-ig, a 'G' fegyvert 100-ig. Nyomd meg a 'RUN/STOP'-ot a PAUSE-hoz, majd a '0', 'O', 'K', 'M', '9', 'I', 'J', 'N' billentyűket egyszerre, amíg ki nem lép a PAUSE módból. Ezután 'RUN/STOP' és:  
'F1' — 255 minden fegyverből, max. élet és fuel, 9 antigrav  
'F2' és 'F3' — mint az 'F1'  
'HELP' — Next Level

### JELMAGYARÁZAT:

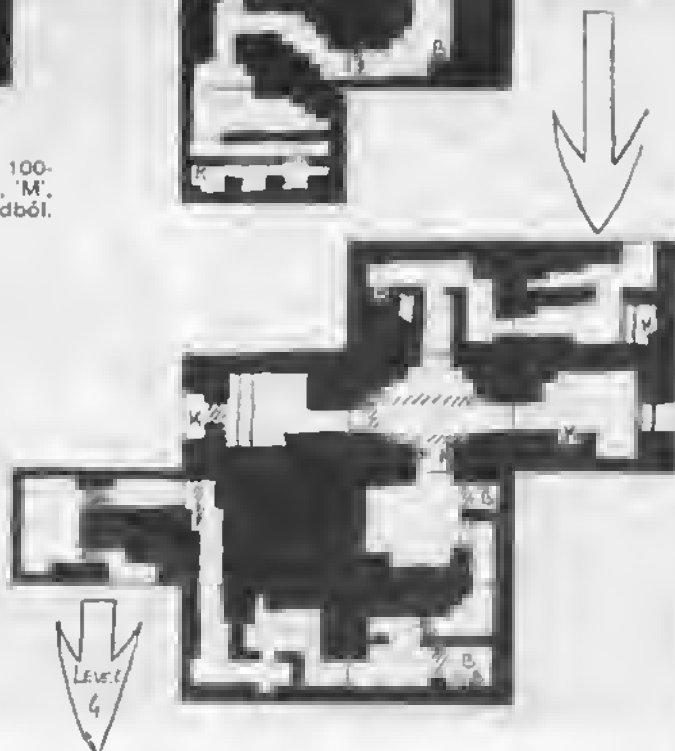
B — BONUS fegyver, élet stb.

K — Kapcsoló

|| — Kapu

/// — Szétlőhető kapu

• PROKY







KIEGÉSZÍTŐ

# Tökös Mákos

Csak azokat a géptípusokat jeleztük, amely(ek)re a kiegészítések vonatkoznak!

## ANOTHER WORLD

C64 ☐ Plus/4 ☐  
Amiga ☐ PC ☐

Lenne nekem hozzáfűznöm a CoV28-ban megjelent AW-höz. Nem tudom, hogy Labancz József milyen gépen játszotta végig, de az biztos, hogy PC-n nem egészen így van. Először is egy tipp, hogy hegyen lehet könnyebben átjutni a tókómrugós rész utáni (jobbra) 2 órson. Arról a pályáról, ahol szétrugtuk az őrt nekifutásból ugatva menjünk jobbra, át a 2 órson és így a medancével intőznek el minket, de az már a következő pálya (előtte persze nem árt elintőzni a lámpát (amit rápotttyentünk a maszkáló őri fejére) és a többi).

Most pedig a kiegészítés. Mirtán a haver lelőgette a mentsét és felhúzott minket, ki-kerültünk a lótszínre. A barátunk elmegy jobbra (meg is szívja), mi viszont el balra egy kicsit, majd jobbra (a pesi egy platon fog végigfutni, így bejut az épület mögé). A ház mögött lyukadunk ki. Futás be a házba, majd a pajzsoknál (2 pajzs véd! az őrköt mind a 2 oldalról) térdeljünk le futás közben („le” gomb) és tüzeljünk (így be-

csúszunk a pejzs mögé). A haver olintézi a másik őrt, utána nyomás jobbra. Egy szakadék jön, a talán egy penyvével. Várjuk meg, míg a haver odamegy a szélre (a szakadéknak), majd lépünk mellé, erre ő éldob majd utánunk ugrik. Ugorjunk a túloldal felé és így az 1 emelettel lejjebbi folyosón landolunk. Lőjük szét a 2 őrt, majd nyomás balra. Ahol az őrk menekülnek, várjuk meg, míg lecsukódik a rács és ott mered az utolsó őr. Ne nyírjuk ki (egyelőre)! Menjünk oda hozzá (ne túl közel), és amikor felénk fordul, fogjuk rá a pisztolyt, de ne lőjünk! Erre lecsukja a vészejelőket. Futás jobbra, majd a következő képernyőn a lépcsőn föl.

Ugorjunk át a jobb oldalra, forduljunk az ajtó felé, csináljunk egy pejzsot és robbant-suk szét az ajtót. Várjuk meg, míg az ürge elereszt 4-5 energialabdát, majd lőjük le. Menjünk át a baloldali lifthez, és menjünk le. Azonnal fejlesszünk egy „lézerbambát”, emiől szétlőjük a pejzsot, majd intőzzük el

az őrt is. Menjünk le a lifttel és lőjük szét a vezetőket. Ezután vissza a lépcső eljához, ahol már egy hatalmas lyuk tátong. Essünk bele. Futás jobbra (ne álljunk meg!), így a lézer nem talál el. A képernyő végén ugorjunk, így nem esünk le. Menjünk oda a karhoz és ténkedjünk rá. Most már leeshetünk a lyukon (amit étugorunk). Hatalmas benzál közepében találjuk magunkat (a karra eleresztettük a védőlejtőt). Nyomban fussunk jobbra, ne törődjünk semmivel. A liften föl, majd balra. Miután a haver lejött kövessük a jobb oldali nagy lifthez, és menjünk fel mi is. Itt jobbra, és most következik a tankos rész.

Még egy megjegyzés a végéhez. Miután meghúzzuk az egyik kört, nyomban utána a másikat is húzzuk meg, így működni fog a teleport.

Ráviden ennyit lett volna a hozzáfűznöm-lóm.  
Byel

• Tarby (Tarboj Péter), Budapest

## BARD'S TALE II.

C64 ☐ Plus/4 ☐  
Amiga ☐ PC ☐

A CoV 15-ben megjelent térképek az Amiga verzióhoz is jól használhatók, csupán azzal a különbséggel, hogy minden városban van egy dungeon. A bejutáshoz az ophosusi templom második szintjén levő Masterkey szükséges (petom 50000 arany) vagy egy kulcszó. A dungeonokat nem lesz nehéz megtalálni, a thessaloniciar (ha a bal felső serek 1,1) 11,2 koordinátájú

(balról jobbra, fentről lefelé) A belépés kulcsszava Dread. Az első szintje nagyon alkalmas szintugrásra, korossunk 3 Dreem Mag-t, és varázsoljunk Disrupt III-t, a má-gusok illúziószörnyeket fognak varázsolni, amelyek rögtön meg is semmisülnek és a gép azt győzelemnek veszi. Félőráre hero után hagyjuk abba, és néha akár negyod-millió EP-t kapunk. A tisztelt, aki a CoV 15-

ös leírást beküldte, elolvasatna volna a BT I, vagy III. leírását, és rájött volna, hogy az 'A' és 'D' billentyűkkel omeletet lehet váltani. Az a kis bigyó a földön a Dark Domain második szintjén egy lejárót. Lolelé mindig mehetünk, tettele csak szőnyeggel, a tele-port varázslat mindkét irányba jó. A Dark Domain első szintjén érdemes a Phase Door-t alkalmazni, egy elzárt helyen Info

szűk. Néhány találatos kárds megjelölés:  
**The Tomba 1: Philippi**  
**Dargoths Tower 3:** earth, compassed, fountain  
**Dargoths Tower 5:** water, fire, slave, gold, hate, toaster, large, early, bard, women, ezek után a szobornak: havok  
**Maze of Drand 2: DER**  
 A crypt neva valószínűleg *Grey crypt* A Colosse-i mágusnak valószínűleg *Freese* és *Please* kell. Azért valószínűleg, mert

ezeket egy *Much More-tal* bányásztam és nem ellenőriztem. Könyörgöm, veletek küldje be, mi kell *Dark Domain* 3 szintjén a száznak (*Look at spell*) és *Dread* 3. szintjén (*Say to me...*). Egyébként a cél a 8 db. *Ség* összegyűjtése, amiből biztos valami nagyon izgalmas lesz. A *Ség*-et érdemes kérdegetni emberaktól (pl. *Fanskar*) és tárgyakról (*sword of zar*). A kocsmáros különböző pénzekre mond mást. Az *Amiga*-verzió boltjában kissé szállítás (FAK-

os) és a vásárlás a 64-éhez képest, komolyabb lágyakat csak ekkor kapunk, ha már edünk el neki, ilyet akkor is csak annyi darabot, ahányat eladtunk (és persze két-szer annyit). A ritka és logyó tárgyakat (*PIAg's arrows*), ha már kevés van, edjük el és vegyük meg újra, így maximális lesz a darabszám (csak kétszer annyiba kerül (tekintünk ezt feltöltési hozzájárulásnak).

• Takács Bálint, Selyp

## CREATURES 2

Itt jön egy kis kiegészítés az 576-ban megjelent **CREATURES II.** című játékleírásokhoz (Ugy látszik átvásztatták a házszámot, de ha már itt van, lanyomjuk). Nem sikerült megoldani a **CREEPY CHAOS** című pályát. Növekedés sikerült.

Szóval gyerünk balra. Ott van egy hulye, degedt nyálgombóc, akit mi szépen lelővünk. Amikor eltakarodik, hogy egy kis potiónt, és valami zabát. A piát igyuk meg, a kaját lővéldőzzük al jobbra a madárhoz,

aki egyelőre döglik meg. Hogy fölébe-esszük, bele kell lőnünk egyet. Miután föl-ebradt, elkazdr csócsálni a kaját. Most ugorjunk rá, és rángassuk a joy-t jobbra-balra, hogy föl nem visz egy szintet. Itt bal-aldalon egy manús működött egy gépezet-tel, egy másik, sérthetetlen kis nemtudom-mir meg elállja ez utat. Itt ugorjunk föl a következő szintre, és menjünk teljesen balra. Tojjuk a joy-t föl, a fontosabb lévő szellem lő egyet. Ezután gyorsan ugorjunk balra föl, csalogassuk magunkhoz a szellemet, és az

C64 Plus/4  
 Amiga PC

utolsó pillanatban essünk le balra. A szellem lejön utánunk, a krsblgyó eltakarodik, és a szellem is krmegy a képből. A játéktér bal felső részében van egy baltás csávó, aki a futószalagon érkező haverunkat akarja lefészeltetni. Na, ide jussunk föl a baltás csávó elé és lőjünk tüzet az alatta lévő talajra. A talaj szétesik, a baltás leesik egy szintre és felszételi a futószalagot működ-tető embert. ENNYI!

• Gyérik Matyas, Balassagyarmat

## DIPLOMACY

Egy kis kiegészítés a CoV 29/30-ban megjelent leíráshoz:

- A blokkolt területeket a gép minden második fordulón nézi. Tehát, ha pont ebben a fordulón lépünk oda (pl. vissza kellett vonulnunk), akkor az a terület a miénk lesz! Ezzel lehet taktikázni.
- Egészen pontosan az eredeti háromhoz még 15 **SUPPLY CENTRE**-t kell szerz-nünk a játék megnyeréséhez.
- Jó diplomáciai kapcsolat csak a játék elején lényeges, és csak azzal tudjuk kialakítani, amellyel egyeznek az érdekeink. Pl. ha Francia és Russia szövetsá-gos, és hadat üzenünk Russia-nak, Francia nem lesz velünk jobban. Egyéb-ként előbb-utóbb birodalmunk gyarapo-dásával mindenkivel összetűzésbe kerü-lünk.
- A **SUPPORT** manővert érdemes alkal-mazni akkor is, ha egy csapatunkat va-szolyi tonyogott. **SUPPORT** — szomszéd-csapat neve — veszélyben lévő csapat neva — veszélyben lévő csapat helye.
- Az én verzióm (Action-törés) néha ki-akad. Ha valamelyik birodalomnak mar-sok haditámaszpontja van, a **MILITARY SITUATION**-ban mindenfélre zagyaságo-

- kat ír ki. Ilyenkor kitartóan nyomkodjuk a tűzgombot... A múltkor pedig úgy jártam, hogy Franciaországgal elfoglatam Angli-át, Olaszországot, a Spanyalakat és montem volna Germany-ra, mikor egy **ISSUE ORDERS** után egy látványos reszt tanúja lehettem. Mit lehet erre mondani?
- Balgiumot csak akkor foglaljuk el, ha leg-alább két egységgel vedoni is tudjuk. (Elég rossz helyen van, ráadásul megle-hetősen népszerű az angoloknál...)
- Ha nagyon zavarunk az angolok, három hadserővel le tudjuk rombolni az angol birodalmat. Egy flotta és két **ARMY**.
- Olaszországot két **ARMY**-vel, csak tessék kísérletezni!
- Nagyszerűen meg tudjuk akadályozni a ruszikkal a törökök terjeszkedését. Kez-dőlépés, *Sevastopol move to Black Sea*. És ezt egy (jó hosszú) ideig ismételtetni. Mivel a ruszikkak kezdéskor 4 hadsere-gük van, ezért az nem okoz gondot. A tör-ökök pedig Ankarával nem lépnek hosszú időn keresztül. Ergo: két seregük van csak.
- Néhány javasolt kezdés (néha bevállik):  
 France:  
 MARSEILLES MOVE TO SPAIN

C64 Plus/4  
 Amiga PC

**BREST MOVE TO MID-ATLANTIC OCEAN**  
**PARIS MOVE TO PICARDY**  
 2. kör  
 (ha **PIEDMONT**-ban olaszok vannak)  
**SPAIN MOVE TO MARSEILLES**  
**MID-ATLANTIC OCEAN MOVE TO PORTUGAL**  
**PICARDY MOVE TO BELGIUM** (ügysem sikerül)  
 Osztrák-magyar: (2 játékos esetén an-lant a központi hatalmak)  
**BUDAPEST MOVE TO SERBIA**  
**TRIESTE MOVE TO ALBANIA**  
**VIENNA MOVE BUDAPEST**  
 Hajó: **SERBIA SUPPORT UNIT IN RUMANIA FROM BUDAPEST**  
**BUDAPEST MOVE TO RUMANIA**  
**ALBANIA MOVE TO GREECE**  
 Ez azért csak 2 ply-nél működik, mert ekkor Olaszország csak a harmadik kör-ben lép le, különben jócskán keresztké tesz nekünk ja ha már így vagyunk, akkor Turkey:  
 1. kör: **ANKARA MOVE TO BLACKSEE**  
 2. kör: **BLACK SEA SUPORT TO RUMANIA FROM BUDAPEST**

• Dajka Ádám, Orosháza

## DRAGON WARS

További tippeket szeretnék közölni a **Dragonwars** c. kreatúrához, melyről eddig leírás a CoV 10-ben, tippek pedig a CoV 28/30-ban és a '91-es Evkönyvben jelentek meg.  
 A játék elején generálunk 4 új karaktert, az egyiknek ezek közül tetszőlegesen **Sword skill**-je, egy másiknak **Bow skill**-je, a harmadiknak, pedig **Axes skill**-je. Ez azért fontos, mert a **Freedom sword**-del 90 HP-t lehet ütni, a **Gatlin bow**-al pedig 70 HP-t. Ha ez a két cumó megvan lényegesen könnyebb végig menni ezen a „könnyű” kis RPG-n. Az **Axes** azért fontos, mert egy csomó jó balta található (pl. **Rusty, Magical axe** stb...) a játékban. A negyedik varázsló legyen, akit **High magic**-re specializálunk, de más varázslati szintje ne legyen! Még az egyik karakternek kellene a következő skill-ek: **Arcane lore, lockpick, hideout, climb, bureaucracy** stb... Ezeket osszuk el az agyos karakterek közt. Van egy **Power** nevű tulajdonság, amelyel a **sprint** növelő-sével tudunk szabályozni. Az egyik pasa-sunknak mindenképpen legyen 30 felett

(mondjuk az **Axes skill**-eknek), mert csak ebben az esetben tudjuk a **Mystic wood**-ban logyózni **Enkidu**-t és így válhat valame-lyik karakter **Druid**-d. Na most már van **High magic** is meg **Druid** is. Egy trükk: a **Bandage-skill** tök fontos, tehát ha az ilyen skill-es muki döglik értünk, akkor nem lehet köztözni, mert **USE**-olásnál **The character is dead** üzenettel leáll. Ha mag-csináljuk azt, hogy **USE**-oljunk egy élő ka-rakterről, akkor krrja a következő szöveget: **X.Y. uses: Item, skill, attribute**. Ha ilyenkor megnyomjuk a hulla karakternek megfelelő számot, akkor avat arra és lehet köztözni. Jöjjön aminek jönnia kell:  
**Slava Eatate:**  
 Egyik helyen olyanokat tirkál a program, hogy nyomok vannak a sárban. Tegyük-fel, hogy egyik muki-nak van **tracker skill**-je, ezt használva ebben a pozícióban „érdekos”, vagy ismerős helyre kerülünk.  
**Mystic wood:**  
 Itt szintén nyomok találhatóak, melyek a „kút”-hoz vezetnek, amin át az sílvágba juthatunk.

C64 Plus/4  
 Amiga PC

**Magán underworld:**  
 Ha be szeretnénk jutni **Iraklia** birodalma-ba előtte legalább egyszer imatkozni kell hozzá, különben „kirug” bennünket. Ugyanitt még két láda is található elég jó cumókkal. Az egyik a híd körül van, amelyre **Purgatory**-ból lehet lejönni, a másik a tüzek között. Ne ijedjünk meg, inkább vizsgáljunk körül a tűzbe, de ha már kevés a HP, kötözzük be a mukit.  
**Smugler's cave:**  
 Ide csak azután jöjjünk kalózlításra, miután már megvan az **Inferno**, mert a győzelem nehéz lesz enélkül. 100 gold-ot ajánlunk lel a kalozoknak és miután benn vagyunk a bal ajtón engolosan távozzunk, majd a hajó is, mely **Necropolis**-ba tart velünk. Mikor oda-örünk egy állat kalóz levágja a porty-t a hajóról, mondván, hogy nem fizettük meg a visszatart.  
**Necropolis:**  
 A tükös síjtól korossuk meg, másart nem érdemes kovályogni, mert nem találunk semmit. Miután kinyituk **Nargal** szolgát

megleg az *Inferno* és a pókos szobában található, landszertelenül működő telepartit húzhatjuk a belünket

#### Phoebus:

Itt van egy legadó, melyben lelszedhetjük a *Sun-magic*-es varázslat. Ezek után mindent csináljunk meg a leírás szerint, majd ráföngjünk arra a lerre ahol katonai parádé zajlik. Ahogy belépünk, üvegsemmünk szakban lüktözik egy épület, menjünk is belé. Ha akaiunk, beszélhetünk katonáknak, miután lelátkozunk, egy *"You now in army!"* lekiáltás szalad ki a fickó száján és itt sem vagyunk..

#### Siege camp:

A sorogbe való beléptünk után itt találjuk habtasztunkat, meg pái ladát délen. Ugyanebbe az irányba meglóghatunk egy ajtón, de van egy csomó katoná erio-

leté akár azért öködik, hogy meg ne szót hessenek a dezertörök. Északon van a liont, mely a még nem *Namlar* uralma alatt lévő *Byzantinapole* ellen irányul. Egyik szobába belépve az univerzális isien papja megad minket és kilöknek a liontia

#### Byzantinapole:

Ide érve koszonetek bennünket, majd egyik sarokban egy *Hydra* tongeti sokat-nemei életét. Csapjuk le! Tovább vonatva magunkat *Byzantinapole* védői a vár találati lőnek minket. Ha nagyon leszívja a HP-nket, akkor kötozzunk. Lényeg az hogy el kellene jutni a második ajtóig. Itt *use lockick* és má benn is vagyunk. Menjünk tovább az úton, majd a katonákkal találkozára üdvözljük őket (*HAIL*). Ezután lemehetünk volúh a

dungeon-ba, ahol *Jordan* hoiceg megkéidezi, hogy akaiunk-e hozzá csatlakozni. Csatlakozunk (*Join*) nyugodtan. Ebben a dungeon-ban található egy halom kincs az egyik zárt ajtó mögött. Van egy ajtó, amelyet nem lehet kinyitni, mert magikus alapon zárolt. Innen keletre pár csorda, *Ghoul* lerázása után egy *Magical axe*-re bukkanunk. A lépcsőn leérve a városban találjuk magunkat. Az egyik helyiségben valami módon máshová kerülünk. Menjünk tovább az úton, mely végén egy ajtaron mehetünk át ha nem lenne ott egész *Kingshome* hadserege. Ha nem győzzük le őket, akkor *Kingshome* börtönében találunk magunkat. Itt az egyik helyiségben meglátható a *Gatlin* bow.

• Kovács Andras, Kóny

## ELVIRA I-II.

Szerintem jól írtatok meg az *ELVIRA I-II*-t a CoV Évkönyv 1992-ben, de én kiigószítaném C-64-re. Először is kezdjük az *Elvira I*-gyel. Nem kell varázslatot készíteni, csak szeleozzük be mind a két tőrest (angol, német). Töltsük be az angol verziót és állítsuk ki a STR, RES, DEX, LIF-re. Ja és ne nőveljük a SKI-t ha nem akarjuk, hogy tanulázdjon. Ne menjünk a szuveni boltba, hanem egyből a logyvertárba. Az itt álló őt úgy tudjuk kicsétozni, hogy gyorsan jobbra fordulunk és be az ajtót. Ezt a trükköt csak akkor tudjuk megismétlni, ha balra vagy jobbra ajtó van. Vegyük fel a nagy pajzsot, a páncélruhát. Ezeket *USE*-oljuk és egyből megnő maximumra a DEX, RES Na, de ne leletsük ki a nagy bárdot és a nyilpuskát sem. A kardot én disznak használtam, viszont a nagy bárdot, azt annál inkább, mert

szerintem az a leghatékonyabb tegyei. Jajjuk körbe a vait, irtogassuk az embereket, szorinyekel és minden fontos tárgyat szodjunk össze. Különösen figyeljünk, hogy egy ablakban legyenek a következők: ezüst keleszt, olvasztótegyel, nyíl, nyilpuska. Előtte ne legyen semmilyen tárgy, mert ha nem így gyűjtögetünk, akkor nem fog sikerülni az ezüst nyíl készítése. Ne korcsút a céltáblát, mert nincs és nem kell gyakorolni sehöl, mert ha van nyilunk, meg nyilpuskánk, má tudunk löni. A nyilpuskával a lövöldözzünk össze-vissza, csak a megfelelő szorinyok és emberekre, mert elfogy a nyíl. A vándorlásunk során ne menjünk be a kápolnába, a bárba, a kincshámba, a vásároba, mert befagy. A Menza 64-en könnyű, mert nincs bal-

C64

Amiga

Plus/4

PC

lang, ja és az *Elvira* gyűjtye tizetve van. A madártőjás egy másik lészekben van. Ha minden megvan, mentsük ki egy üres lemezre az állást és a német verzióval töltssük be. A kincshámbában ne vegyük fel a fogot, hanem a csontvázat és a kulcsot. A fogot csak a játék végén vagyuk fel, mert nem szop hatál a tűzhál.

Az *Elvira II* nagyon kifagyos játék, ezért aligandóan mentegelnünk kell. Sok tárgy hiányzik, hogy nincs a helyén. Barlangokat en egyáltalán nem találham és mas a kazamata-jendsoi is, mint az *AMIGA* és *PC* verzió. Röviden, tömöten, összecsaptak az *Elvira II*-t a *Flam* programozói. En szerintem százszor jobb az *I*, mint az *II*.

• Baina László, Budapest

## LAURA BOW II. (The Dagger ...)

Most következze a folytatás onnan, ahol a CoV 29/30-ban abbamaradt.

#### ACT IV

Miután megkapjuk a hianyast, először is kukkantsunk be *Yvette*-hez aki elmondja, hogy mennyire sajnálja *Ernie* halálát stb., erre *Laura* jön azzal, hogy ő mindenképp a hős szerepét szerezte, és hogy nem csak *Ernie* volt az egyetlen, amivel peiszó csak azt éli el, hogy *Yvette* knessókali. Nem baj, ugyanis összefutunk *Steve*-vel, aki gyanús társalgásba merül *Olympia*-val. Mivel ide is beletartozunk, kezdünk el hallgatóni az ajtón. Elég édekes csevegést hallhatunk (*Oh La La ...*). Újabb leegés. Menjünk oda, ahol az első hullál, *Pippin*-t találjuk. Ott a falon egy kiemelkedő lézen az egyiptomi ABC karakter európai változata (nagyító click a táblára). A tábla másik lele *Olympia* szobájában van, egy lepellel letakarva. (A nagy tábla alatt.) Ha most lemegyünk az alkoholtartósító laborba, akkor az óra 3-at üt. Menjünk be *Ernie* irodájába, aholis vegyük fel a kigyó-laszót és a hainpófogót. (Mégis kell!!!) Utána battogjunk vissza *Yvette* szobájába. Itt szép nagy feloldulást csinál a két szerelemes! Az asztalról lövöhetjük a cipőt is! (Nagy az öröm, mi?) Jjjj, most menjünk az *Old Masters*-on keiosztul abba a... Hé az *Old Masters*-ben mi a halál (Boletálálami!) az az új szobor? Nézzük meg mi is az! A csontal veijük szét. Ekkor megpillanthatjuk a halott, "Szoborifikál" (legyünk siliszörűek!) *Yvette*-t. A kezéből vegyük ki a kukkót, és a vörös hajszálakat! Utána a *Medieval Armour*-ba, ahol is a vértbe öltözött kutyul előtt egy bakancsol találunk, amit természetesen vegyünk fel! Most vissza *Olympia* szobájába

Amint a szobához érünk, egy gyanús *"Meanwhile..."* lellat jelenik meg. Amiben is *Olympia* látja a báronót az asztalán heveraszni (*Nahát milyen rossz szímben vagy stb.*) Lényeg az, hogy a báronó *O'Riley*-t (a lelügyölt) akarja. *Olympia* el is siet, ütközben jól le is tol minket, mert olyanok vagyunk, mint a visszhang. Jó, akkor menjünk a tett helyére! Amint belépünk, *Bamey* legad minket, *Olympia* házkigyója. Használjuk a kigyómérgot, amint a kigyó az asztal mellé kerül, használjuk a lasszót és iakjuk a felső sarokban lévő kolreche. NEEEE! Ne élvezkedetek a báronó látványában, hanem battogjatok vissza az alkoholtartósító laborba, és az edényből töltsetek újra a kigyómérges likont. Utána menjünk *Hemlich* szobájába. Ott piszkáljuk meg az egérfogót a csontal. Mután a puská eldötte az ollónivalót. Vegyük fel a sájtát az egérfogóból. Na most vissza lehet menni és meg lehet nézni a báronót. A Vadlija mellől vegyük fel a "Szagos sót", és mellőle a begyókat

#### ACT V

Miután alevickeltünk a kódkeésen egy óiult ipso egy Mace+3-mal ront ránk. Fusunk el ellenkező irányba, ahol az ajtót csukjuk be és kössük be a dióttal, majd fussunk tovább a *Medival Armour*-ba és ott ieteszeliük el az ajtót. Ha löllölő futunk, akkor ott látunk egy szétet. Handkuizor Ra (Ho-He) és az ajtó löllötti ablakot lökjük be. Utána föl és balra. Majd a balszáls szaloktágra bújunk el. Az ipso visszamegy és betöri az ajtót. OK, akkor menjünk be oda, és a lüggöteit el nyomjuk az ajtó elé (handi), ezután a jobb szélen, a függőlegesen álló dobozia is egy Hand. Az ajtót kinyitva egy liftben találjuk magunkat. A kant lehúzza és a liftből kiszállva egy másik iaktárban találjuk magunkat. Csuk-

C64

Amiga

Plus/4

PC

juk be az ajtót, és a földön lévő mumrával torlaszoljuk el (fölvesszük, lerakjuk) és a lasszóval a bal oldali mumia telejen a kigyót húzzuk meg és az így keletkezett lejáraton menjünk le. Ooops! lebukás, viszont mumifikálni. Vagy mégsem? *Laura* intelligenciáját kivagja magát, és *Raines* kérdéseket tesz fel, amire az egyiptomi ABC segítségével kell válaszolni. Az első kérdés *WOMB*-bal, a második *TOMB*-bal válaszoljunk. Ott szabad az út. A szén között lekszik *Steve*. Vegyünk le egy széndatát az arcától (Amikor nem mondja azt, hogy *Jarl ne puszkál, nem tudhatod, hogy hol volt*) és a söt használjuk. Aha, magához tért, és amikor löllött, akkor nyomjunk egy gyors *TAB*-ot a bakancsot pedig adjuk rá. Egy rövid step után mozdítsuk el a falon lévő kepet és masszunk be. Gyűtsük meg a lámpát. A kigyó ottlen használjuk a Kigyómérgot, a következő kepeinyón lövő patkányok mögé dobjuk a sájtát. Jaj de szépen ugrálnak lefelé, most mi jóvünk! Eppen a *Dino* száján ugrunk ki. A patkányoknál hallott lövések miatt még mindig nem vagyunk biztonságban. Kezdjük el beszóltetni, Hamm-Nyamm csúfos voge lelt a csúnya bácsinak, és a Dinoszauroszt is jóllakott.

#### ACT VI

Ez má a trálé, a meggyilkoltakról és a gyilkosokról kérdezőnek. A letteseknek mindenképp azt mondja, amit akar, illetve lefedezett. A képiablásokat elmondom (Hogy segítsek is valamit!)! A kepeket (1. kérdés) a báronó (countess) lopkodta. Akl a képeket kicserele a másolatokra. (2. kérdés) *Mr. Little*. És végül (3. kérdés) *Ziggy*-nek adták el az eredeteket. Utolsó kérdésre válaszolva: A gyanús ügyleteket (utolsó kérdés) *Ernie Leach* intézte.

• Kovács László, Budapest

# MAGIC CANDLE

Szeretnék néhány kiegészítést látni a CoV 29/30 számában napvilágot látott **MAGIC CANDLE** — ugyancsak kiegészítő — leírásához:

- A *khazari* dungeon bejárata *Fubermel* szigetén az x:51, y:92 koordinátán van. Ez egy 5 szintes dungeon, ahol az ötödik szintről *Heavenly*-ba jutunk, itt él az unikornis, neki kellene valamit mondanunk, talán *Etenor* tudja, hogy mit.
- A *Dermagud* dungeon bejárata *Uberion*-ban x:24, y:33 és x:19, y:32 a chantja: **ACHUNNE, RESHIPTAR, EBITONAGZI**
- *Shadrum* lornyába a bejutas nem okoz problémát, ha van nálunk *ISHBAN* varázskönyv. A varázslatok között található a teleport varázslat, amely az egész csapatot a kívánt helyre teleportálja. Minél nagyobb a karakter *magic* levelje annál távolabb. Elég jópofa hely, 300-as staminájú ogrék őrzik többek között.
- A *Maardom* dungeon a *King's castle* alatt van. A bejutas a következő: a hajnali órákban keressük meg *Beraff*-ot a

*Council room*-ban. Mondjuk neki, hogy *Maardom*, erre elküld az 1. szintre a *Servants' room* elé. Az általa megadott időben a fal mellett fel fog tűnni egy azoiga. *Greel*-eljünk neki erre kinyitja a dungeon kapuját. Bent samml érdekeset nem találtam csupán egy obeliszket (1. **SASTAMOUNU**).

- A három vaskar helye:  
*Darvale*: x: 90; y: 26  
*Pryan*: x: 92; y: 113  
*Phaleng*: x: 79; y: 8
- *Fizmaz* EK-i sarkában van a 2. obeliszk: **EZBEREKENE**
- A harcokban legjobban a *Zoxinn* varázskönyv segít, leírom, hogy mire jók a varázslatai:  
**ZAFIR**: ha valamelyik emberünket felgyasztották, ezzel tudjuk felolvasztani  
**ZAPALL**: az összes ellenségen sebez  
**ZENGRL**: a staminát növeli az összes emberünkénél  
**ZISHOXE**: a shieldet növeli az összes emberünkénél

**C64** ☒ **Plus/4** ☒  
**Amiga** ☒ **PC** ☒

- ZEFDAR**. 3x3 négyzetben mindenkin nyugot sebez
- ZUTYUN**: az összes ellenség shield-jét eltünteti
- Ha e három veskert lonyomjuk, a tangerből kiemelkedik egy sziget *Meram*-lól délre (talán a *Sunken Isle*). Erre is csak a teleport varázslattal tudunk eljutni. Itt találunk egy varázskönyvet, amelynek bemondva, hogy **AWARENESS**, e következő választja:  
**REHEM VEREK**  
**EKLEM KENEK**  
**ELATIR DNASSAR**
- A *Sudogur* dungeon nem 3 szintes, hanem öt. Az ötödik szinten találunk egy termet, ahol a következő olvashatjuk: **EKBURAMITRAL, HOX, BEGONE**.
- *Tombul* eladta az emeletet *Faruk*-nak, aki egy gazdag kereskedő *Fubermel*-ben. Sejnös nem találta semhol. Eddig jutottam egyelőre...

• Márai István, Oombóvár

# MARS SAGA

A CoV 31-beli leírásához íma egy kis kiegészítés:

## A fegyverek:

Legjobb az **AUTO** azt a **WAR GAMES**-ben fejleszthetjük (csak miután beírtuk nevünket).  
Sorrrendben: **Model 10**; **UZI**; **ASLT** (assault) **Rifle**; **Auto Carb**; **Pulse Lsr**; **Pert Beam** (ez egy lövéssel lanyomja a **HIT MAN**-t), **Rifles** (nem érdemes); **Sniper Rfl**; **Target Rfl**; **Magnum Rfl**; **Laser Carabine**; **Pisztolyok**: **22-es**, **9 mm-es**, **357-es**, **44 Magnum**, **Mazer**, **Phazer** (ez király)

## Throw Weapons (ez is fontos):

- MOLOTOV** - csak egy bizonyos távon belül
- GRENADE** - gránát
- GREEN LAUNCHER** - végtelen számú gránát, bármilyen masszire
- ARC GUNS** - közelharcban a legjobb, meghatározhatjuk, hogy merre hasson (E, E, K, K), és a játékos abba az irányba súlyos gázfelhőt lúj (vigyázzunk, ne hogy saját társunkat találjuk el)
- SYNAPSE**
- CHEM GUN** atb.

## Lagerősebb ellenfeleink

**Officer**, **Hit Men**, **Agent**, **Roohle**, **Hoodlem**, **Razorbeck**, **Citizen** (leggyengébb):

- A Mars felszínén kerüljük a harcot, de ha mégis sikerül belekeveredni, mindig maradjunk távol az allentől, mert lelújnak.
- Érdemes minden játékosnak **SKILL**-eket elsajátítani (nem harci):  
**PROGRAMMIND**, **ELECTRONICS** - (a legfontosabb)

## MEDICAL - nagyon fontos

**MINING, MECHANICS** - fontos ha a bányákban járunk, és a végén is kell  
**BTTL ARMORE**, **GOLUM** - páncélok viselése (fontos)

## GAMBLE - szerencsejáték

Ha elég magas a szintünk, akkor a kórházban vehetünk **compress**-t **heal** salvé-l.

Ha harcost akarunk levonni, csak **MARINE**-t érdemes!

Javaslatom: *Tom Jettand* - street, **HANDGUN**, **THROWING**: +3 **MARINE** - bányász, mechanikai, **AUTO**, **THROWING**, +1 **programozó** - programozás, +1 orvos - ezt **ALL DUNNAL** és **AUTO**-val fejlesszük; + **MEDICAL**-t főleg.

Mindenkinek legyen **BTTL ARMOUR** v. **GOLUM**, de ezeket nem érdemes fejleszteni túl sokat.

Valakinek legyen egy kis **MEDIC** skill, hogy vihessenek magukkal injektort, kötsőt (**INJECTION**, **BANDAGE**)

- A szerencsejáték nagy poén, van lelkarú automata, és egy lottószerű valami. A lelkarúval mindig lehetett nyerni.
- A végigjártáshoz járhatunk el a **POLICE**-re, itt kaphatunk **BOUNTY**-t (vérdíj). El kell kapni *Cybill*-t a **parallax**-i fegyverboltban, EK-an találjuk.
- Fontos: a **TERMINAL**-t mindenképpen szerazzuk meg (Ld CoV 31, 9. old, *Progeny*)

Ha már nagyon erősek vagyunk (minden a **MAX**-on), menjünk **PROGENY**-ba, nyomjuk be a tükárnél az „ellenőrzési hivatalba” + a robotokat (nem kell harcolni!) és rádobbanholunk az igazságra, az *Oporátorok* (fej-

sej) elmenekültek a Mars-ról. Ekkor valamelyik egyetemen (**PROGENY**?) megtaláljuk az **ABVE SIBLING**-et, aki étallítja **FINDER** (kereső)-ünket **PROSCENIUM**-ra. Pontosabban a bányájára. Elmagyarázza a stórt, hogy a **MARS**-on vannak őshonos intelligens lények, akik sokkal erősebbek, ezért húzták el a csíkot a lejezek. Nos, ha már minden a **MAX**-on, itt a felszerelés megvan (legalább egy **MED KIT A**), induljunk, **PROGENY**-tól 6-7 E + 2-3 K (a hegyek lába), itt találjuk a lejáratot.

Ezután kb. 10-15 bányaszinttel lejjebb, odébb stb. látunk valami borzalmasat — **PROSCENIUM** városához felmászva. Ha lemegyünk a bányákba, ott megtaláljuk a rajtély kulcsot. Elmondom, hogy ki itt a 4 legnagyobb allentől. Nevük: **THING** (a John Carpenter) (dolog) érintésük halálos, gyógyítja sebeiiket stb. Mindig vágunk hozzájuk gránátokat, így nem tudnak előlébb jönni, **ARC GUN** is halálos + **PART BEAM**. Ha győzünk 1 **SUPERHYPER** kép. Majd a magyarázat: a földiak, **PROSCENIUM** bányászai megtalálták a marslakok laboratóriumát, ahonnan kiszabadították — akaratlanul — ezeket a nehézliüket, akik a vérosl azépen alsították.

A ti csapatotok a Mars hőse, egyesített a marslakokat és földieket **CONGRATULACIJA** i tak dalse.

Ezután még egy proli kép. És vége. (Itt szeretnék egy dolgot megjegyezni: aokan kerastolek nálunk a játék PC-e verzióját. Noa, megsügünk valamit. Ugy hívják PC-n, hogy **MINES OF TITAN** — CoV HD).

• Molnár Márk (Mr. x of GBS), Budapest

# MEDIEVAL LORDS

A 33. számban megjelent „*Medieval Lords*” című program leírása miatt ragadtam tollat. Ugyanis egy-két dolog nem úgy van, ahogy írták és van, amit hi is hagyatnak.

## 1. WAR ACTIONS)

### RAISE ARMY

- **Feudal Levy**: 1000 embornak 1000 dukátot kell fizetni évenként.
- **Noble volunteers**: 1000 a.: 2000 D/év
- **Mercenaries**: 1000 a.: 4000 D/év
- **Nomads**: 1000 a.: 1000 D/év

- **Household Troops**: 1000 a. 8000 D-a kerül és 2000 D/év

### DISMISS ARMY

- Ha felszátjuk a sereget, akkor azt határozhatjuk meg, hogy hány ezer „*Household Troops*” maradjon meg.

### CHANGE FLEET

- **BUILD SQUADRONS**: 10 hajót kell építeni 2000 dukátért, és évi 500 D-ti-adásért lehet.
- **Lay up squadrons**: x hajót szétbenlani.

**C64** ☒ **Plus/4** ☒  
**Amiga** ☒ **PC** ☒

## 2. DOMAIN ACTIONS:

- Egy tartomány adózását a Lakosság araja, loyaltása, a bürokraták „ereje” és a populáció nagysága határozza meg. Például: Moldavia: 1-es populációjával 9-es lakosságával és loyaltásával sem képes 20000 D-t adózni. Ellenben Bagdad 9-es populációjával, 9-es lakossági arajával és loyaltásával, 3-es (-)4-es bürokratájával, akár 60000 D teletti összeget is kaphat évente a kincstarba.

• Tihanyi Zoltán, Mosonmagyaróvár



A CoV 29/30. számában olvastuk a **Moonfall** leírását, és küldünk pár ötletet, amivel kiegészíthetjük:

## 1. A bázisok profitjal időközönként:

Remus: 500 Lunárium  
Factory: 800 Lunárium  
Power Plant: 1000 Lunárium  
Moonbase: 1500 Lunárium

## 2. Kiegészítések a küldetésekhez:

A 3. küldetésben ha begyűjtöttük a **Crystals** kapszulákat, és elvisszük a rendeltetési helyre, ott kapunk érte pénzt, de a kapszulákat eladhatjuk.  
Az 5. küldetés teljesítésénél nem luncsokat kapunk, hanem egy készüléket, amely a tőlükpán jelzi a **Hurium** colony-

kat (villógó nágyzet).

A 7. küldetésben 4 hajót kell megsemmisíteni. Mindegyik hajó más-más irányban mozog és ha megközelít egy bázist az megadja magát (*the city has surrendered*). ekkor az állomást nekünk nem lehet használni. Ha megsemmisítettük a hajókat akkor a bázist egy idő múlva helyreállítják.

3. Ha kimerült a **Plasma Gun**-unk, akkor egy viharba beropulva feltölthetjük. A **Power Plant 1** és a **Power Plant 2** között mindig feltölthetjük. A **Power Plant 1** és a **Power Plant 2** között mindig van vihar. A viharban beropulva viszont nem lesz semmi bajunk.

4. A játékokban találtunk egy új anyagot,

melynek neve, **Aafuelb**. Bármely bázison 550 Lunáriumot kaphatunk érte. Miután megtaláltuk, egyre több ilyen anyaggal találkozunk, sőt a bázisokban is kínálják eladását. Ha van ilyen anyag nálunk, és sokáig tartogatjuk, akkor oltúnk, de a rakodótérben továbbra is foglalja a helyet.

5. Ha már sok pénzünk van előszereléssel használjuk a rakétákat. Engedjük magunkhoz az ellenfelet majd durantsunk bele egy vagy több rakétát (tipustól függően).

6. A **Remus** base 1-en kettő bejárat található, az egyik bejárat a **Remus** base 2-be nyílik, magyarul a két bázis egybe van. A **Moonbase**-nek több bejárata van.

• Vándor György, Békéscsaba

# POPULOUS 2

Amiért megzavarlak magányotokban, az a CoV 22-beli **POPULOUS II.** leírás. Szerintem a leírás szuper, csak egy-két dolog pontatlan benne. Talán érdemes azt a pár dolgot közkinccsá tenni, amire még rájöttem.

1. Nem kell minden ismét az összes bolygóján megverni. Már az 500. bolygó környékén járok és bizony még **Harmász**-tól is kaptam egyszer-kétszer.
2. A **FAL** szuper varázslat, csak próbáld meg a felépített torony mellé húzni! Bárhol, már meglévő falból is ki lehet csatla-kozni, ekkor oda is torony kerül. **Haszn:** az ellenség nem tud átvonni rajta (a lovaggal sem) ott téblábolnak a fel előtt, ami különösen akkor kellemes, ha a koponya a falon belül van, a fal tévébe pa-

dig elhelyezünk mondjuk egy mocsarat... (ez pl. úgy megoldható, hogy a papot beengedjük és utána húzzuk le a rolót). Az ellenfél kb. a 300. pályától már tudatosan harcol a falunk ellen. Földrengéssel, hegyet, vulkánnal át lehet törni, sőt láttam már, hogy harsány csákánykopogás kíséretében kis háromszögletű rást utóttek rajta és ott özönöttek beléle (amit ki nem javítottam). A dolog veszélye, hogy a lyuk nagyon kicsi, ezért általában nehéz észrevenni (a hang azért segít).

Még néhány megjegyzés a falról: ellentétben még nem láttam, lebontani NEM lehet, az ellentálcok a csákányozás cög lassan megy — egy 5 zászlós ürgője viszont szinte átsétált rajta, néha érdemes mehejtyszerűen alkalmazni — az átlórés

megnehezítendő

3. Kérdőjel bármire és bármire rítható, csak pontosan kell elhelyezni.
4. A **"NO SPROG WITH RIGHT MOUSE BUTTON"** a következőt jelenti, a **Populous I.**-ben a terjeszkedés egyetlen módja a nagyvárak mellett dombépités volt. Itt ha ráállunk egy vár közepére és megnyomjuk a jobb gombot, a népszerűség egy része sőtálokörútra indul. En is csak véletlenül jöttem rá, de ezzel a módszerrel máris kb. olyan gyorsan lehet terjeszkedni, mint a **FAST** besorolású ellentélek (szükség is lesz rá).

A játékról egyébként a véleményem: **ABSZOLÚT SZUPER!!!** De hogy lehet ennél is jobbat írni? Mi lesz a **Populous III**-ban?

• Pellar László, Budapest

# POWERMONGER

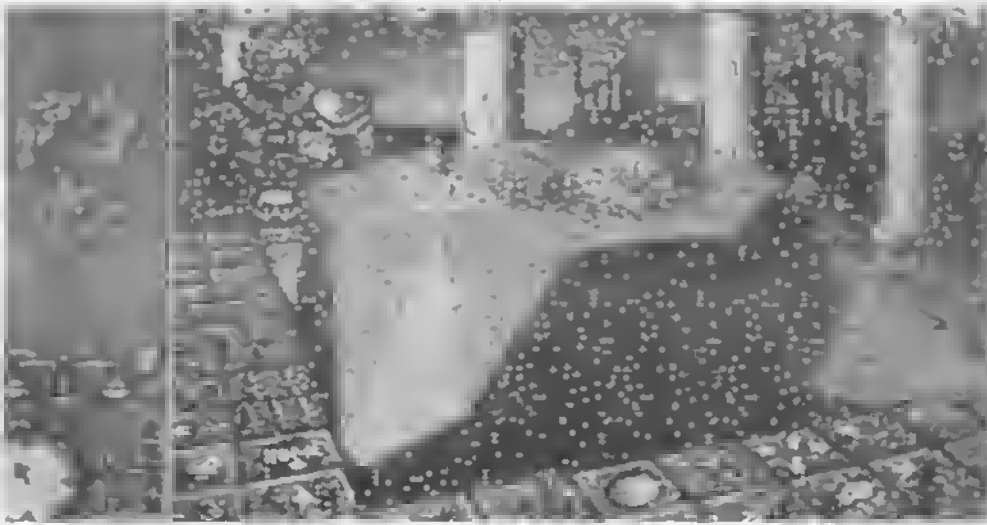
**Powermanger** (ugysmint kiegészítés CoV 13-hoz) lóként az Amiga verzióhoz.

- A nagy térkép a koronon tartott bal clickekkel mozgatható le-fel. Az info-ablakok egymás alá csúszásának nincs jelentősége, mert (ez is) a koronon tartott bal gombbal mozgatható (workbench).
- Van még egy morál-állapot, a **rebellious** kommentár nem szükséges...
- Egy lemezen nem csak egy állás lehet, hanem nyolc. A kis zöld négyzetet kell állítani A-tól H-ig. A kimentett állás tárolja a jelenlegi helyzetet is, csak játék közben kell betölteni.

- Kardokat kettős agressziószinten lehet gyártani, és semmivel sem lassabban, mint a lándzsát (viszont sokkal jobb kézfegyver). Azok a városok, ahol megnyitott egy bánya, általában egy klomelkő platon vannak. Ha a banya még nincs teljesen felépítve és ágyút akarunk gyártani, a banya felépülése után adjuk ki megégyszer a munka parancsot, mert így tapasztalatom szerint gyorsabban csinálják meg. Ez érvényes a katapultra is (többször egymás után adjuk ki a munka parancsot).

Ezek voltak a kevésbé fontos dolgok, most az igazán lényegesek jönnek:

- Az agressziószint fontoságát igencsak elhanyagolták. A juhokból több kaja nyerhető magasabb agressziószinten és a városokból is többet veszünk így fel (egyébként ez a lakók intenzív titakozását vonja maga után, sorban állnak a vezér előtt egy darabig. Ilyenkor jó toborozni, mert együtt vannak. Hármass agresszió-nál egy városból általában mindenki beáll a sorogba. A legfontosabb azonban, hogy a városokat MINDIG egyes agressziószinten támadjuk meg! Ekkor egyik telnek sem lesznek általában veszteséget az esetek 99 %-ában, akár nyíllal vagy katapulttal sem (természetesen csak ha túlerőben vagyunk, ha nem, hármassban támadjunk). Így hamar többszöröses számú sereget szedhetünk össze. Seregeket viszont érdemes hármassban támadni, mert így könnyebb győzni, másrészt a sereget és a vezért csak elvárjuk, és ha a kiindulópontja még ellen-séges kézben van, később újra összefutunk vele. Néhány helyszínen — lehet, hogy az én verzióm hibája — a városok lélekszáma kétszeres, tehát 4-20-36-68-Itt, ha egy város lélekszáma a normál alá csökken, csak a normál értékig fog feltöl-ódni. Ha egy városból embereket tobo-riozunk, annak lakossága csak addig növekszik, amíg a seregünkben harcolok-kal együtt előli a max. létszámot. Egyeb-ként a szűlő gyereket a golya hozza — ez nem vicc, mindig a baloldali sarokból jön, csőre között a kisdud. Infót kérve ró-la megtudjuk, ki fog megszülni. (*Pigeon flying to xy.*) Egyébként a vezé-reink is emiatt kősekednek, a parancs végrehajtásával, ilyenkor egy galamb in-dul el tőlünk (ezt a vezér feje fölött egy





- kle madar is jelzi), és idő kell nekik, amíg oda ér. Erről is kerhetünk infót Az ellen-séges vezetők is ezt játszik egymás közt (illetve ott Jas és Jayna küldözget galambokat, app azért először őket kell kinyírni, mert így a többiek nem mozognak).
- Az eldobott és a felvett életlam, a felszerelés és a sereg falosztatásánál alküldött ambokak mennyisége is az agresszió-szinttől függ. Ez felhasználható arra, hogy megszabaduljunk attól a borzalmas mennyiségű csónaktól, amit az ötödik vész megölése után cipelünk egyes pályákon, de tartalékokat még hagyunk szorot-nénk.
  - A szövetség hasznos lehet emberkiméle-si okokból. Ha egy olyan várost akarunk elfoglalni, ahol pl. sok ly van, akkor em-beraink bármilyen túlaró ellenőre hullani fognak, sőt, még a vezárunkat is kinyír-hatják. Ilyankor kössünk szövetséget a várossal, vegyük fel a jó felszerelést, majd ezután támadjuk meg.
  - Ha egy olyan helyszínen vagyunk, ahol egy hatalmas hadsereggel kell felven-nünk a harcot, jól jön a következő trükk, miszerint ha megtámadnak egy várost, amelynek közelében egy ugyanolyan

nemzettségű sereg állomásozik, az akkor „bedühödik” és megtámadja a támadó sereget, amelyik erről nem vesz tudomást addig, amíg az első katona al nem osik. Ha ez nem következik be, mert a sereg pl. csak nyilasokból áll, akkor nyugodtan ücsörögnék a táborüznél, miközben halomra döglének. Mivel a gép sereget soha nem támad meg, taktikánk legyen a következő: miután a nagy sereg elfoglalta az összes várost, letáborozik. Ekkor folatunk el egy várost, messze tölük, és várjuk meg amíg odaérnek (szükség szerint gyártsunk felszerelést). Miután elfoglaltak a várost, seregünk nyilazni kezd. Mielőtt gyalogosaink eléérnek az ellenfelet, adjunk ki egy mora to akár-hova parancsot (egyébként ha a mozgás célpontját a világterképen adjuk ki, bár-mit kijelölhetünk, ez különösen szűk hely-en hasznos). A bűjőcskát folytassuk, ed-dig amíg seregünk annyira megcsappan, hogy számotl szembem legyőzhetjük. Ez-zal a módszerrel elméletileg egyetlen vezárrel is nyerhetünk. Ezenkívül nálam előlördul, hogy egy bírkára kb. 3000 ka-ját kapunk, lyankor na vgyük a számlá-lót 32768 fölé, mert a gép azt néhány

- másodperc leforgása után nullára redu-kálja. (mibe, hogy a számot kálbyte-on, alójajolason tárolja!) Elég meglopó volt, amikor az addig összeszedett százhatvan fős hadseregem oszlani kezdett...
- Egyébként mindenki a foglalkozásának megfelelő lovókenységet végez, a far-merek fát vágnak vagy juhászoknak a job-bágyok a földéken dolgoznak, a halá-szok csónakáznak (ó szokott tanácsstala-nul toporogni, ha ollopjuk a csónakját) a kereskedők jártálnak a városok között, és van olyan halyszín is, ahol Harold is képviselheti magát saját személyével.
  - A gyártott felszerelés minősége lehet, hogy a látjától függ. Ezt ugyan nem tudtam igazolni, de tölgyből általában katapultot csinálnak.
  - A játékbán a valószínű cöl a jobb alsó sarok elérése, legalábbis akkor tönkénk valamit (noha a játék folytatható).
  - Ha olyan embert is lóborzunk, aki éppen bírkát gyűjtött, akkor a bírkák kasóbb a sereggel lóborzunk és így raktárnak hasz-nálhatók.

• Takács Bálint, Selyp

## SHADOW OF THE BEAST

C64 ☒ Plus/4 ☐  
Amiga ☐ PC ☐

A minap egyik barátomtól megszereztem a SOTB-t. Ugyanakkor felfedeztem annak a leírását is az egyik CoV-ban (CoV 5.). Igaz, hogy AMIGA-ra, de engem ez akkor nem érdekelt. Eddig minden randben ment, de mint tudjuk, nem mind arany, ami fénylik. Így volt ez nálam is. Játszottam-játszottam, de mindig valahol elakadtam. Hol itt, hol ott. Ezek után elhatároztam, hogy elindulok az elejétől és készítek egy leírást. Miért írom?: Azon C64-esak kedvéért, akik a CoV 5-béli AMIGA leírással nem tudtak zöldágra vergődni.



Kezdetben egy WELCOME felirat alatt ál-lunk. Induljunk el balra. Menjünk mindad-dig, amíg az egyik fában egy IN felíratra nem bukkanunk. Álljunk a fához és nyom-juk előre a joy-t. Hopp, bementünk. A tölés után menjünk jobbra, majd az első létrán menjünk le. Most balra és le, aztán jobbra és le, majd ismét balra és le, megint balra és le, majd jobbra és le. Ha mindent jól

csináltunk, akkor egy olyan platón állunk, ahol jobbra és balra is egy-egy létra vezet lefelé. Innen a jobboldalin menjünk le, most jobbra (mert másfelé nem lehet), rö-gtön le, balra le (csak az első szintig) aztán balra itt egy gödörhöz érkezőnk, amit ugorjunk át és a túlódon vegyük fel a kulcsot. Megjelenik a FIND DOOR IT OPENS felirat. Most menjünk vissza addig a platóig, amelynek az oldalain egy-egy létra van. Másszunk le a baloldalin és indul-junk el balra, egészen addig, amíg egy szörnyhöz nem érkezőnk (labdázik!) Bok-szoljuk addig a labdáját, amíg el nem vesszük lőle. Most boksizolás helyett villá-mokat logunk lőni, amit ne pazaroljunk, mert a számuk véges. Menjünk vissza a platóig, de a létrán na másszunk fel. Sokkal izgatóbb az az lőrik ami mögötta van. Éljünk hozzá Zsupsz elűntünk. Ugyanak-kor felbukkantunk azon a helyen, ahol a főrköpen a TELEPORT HELY felírat találha-tó. Menjünk fel a szörnyhöz és ajándékoz-zuk meg villámáradatunkkal. Vigyázzunk arra, hogy az illető részeg, így hát egyszer bejön a képernyőre, egyszer klmogy, vi-szont a harmadik felbukkanásával már ne-künk jön és ebbe belahalunk. Ha végez-tünk vele, a töltés után bojelantkezik a 2. pálya.

Induljunk el jobbra. Menjünk fel a létrán, aztán balra addig, amíg egy kapcsolót nem találunk. Kapcsoljuk át. Menjünk vissza és föl. Nyomás balra, míg egy kulcsot nem ta-lálunk. Menjünk vissza a bojárt szintjére. Itt jobbra a létrán föl. Megint egy olyan pla-tóra érkezőnk, amellyel már az első pályán találkoztunk. Menjünk le a jobb oldali lé-trán és balra, a következő létrán le. Most jobbra le, ismét jobbra le, megint jobbra le. Menjünk balra, a létrán le, balra le, jobbra és le. Ha ügyesek voltunk, akkor balra a fe-jünk fölött turbinákat találunk. Nyomás bal-ra, a turbinák utáni létrán fel, majd jobbra és vegyük fel a POWER PUNCH-t. Men-jünk vissza addig, hogy a turbinák balra la-gyenek tölünk. Itt tovább jobbra, amíg egy szörnyre nem bukkanunk. Boksizoljunk be-le addig, amíg meg nem döglük. Mögötta egy átvázotó pályát találunk.

Hol vagyunk?? Hmm... Jó kérdés! Minden-esetre menjünk fel. Ni, ni, egy kut. Indul-junk el jobbra. Gyalogoljunk mindaddig, míg egy várra nem lojünk. Itt találunk egy ajtót, amire a dorék programozó bácsk IN felíratot festettek. Menjünk tovább. Egy fá-k-tya Vegyük le, és menjünk be az imént la-tott ajtón (a szokásos módszerrel: joy fel). Egy kastélyba jutottunk, mely egyben a 3. pálya.

Menjünk fel az ajtó melletti létrán és halad-junk jobbra (másfelé nem lehet), amíg nem találunk egy lőfelé vezető létrát. Azon la, majd megint jobbra a következő létrálg. Másszunk fel rajta, majd potyogjunk le bal-ra és menjünk amoddig csak lehet. Az ott talált létrán másszunk fel, és menjünk job-bra. A szint végében egy tranciakulcsot talá-lunk. Talán még jó lesz valamire. Menjünk át a szint másik végébe és a létrán másszunk le, majd jobbra egészen a szint végéig. A létrán le, aztán jobbra lepo-tyogva, a bal oldali irányt célozzuk meg. A következő létrán le, majd jobbra, ismét le. Menjünk a szint baloldali részébe. Itt egy lődében egy lőzerfegyverre lojünk. Olé! Ez-után lőhősünk nem boksizol, hanem gyors-lúzó lőfegyverével intézi el az arra járó szörnyeket. Menjünk át a szint jobb oldali részébe. Egy villanyzár zárja el az utat. Lő-jünk bele az alsó részébe (egészen közel-ről). Yeah!!! Mehetünk tovább fel a létrán. A bal oldalin fel, a jobb oldalin le, majd a bal oldalin le. Innen menjünk jobbra és a kö-vetkező háromlejű sárkányt a lőzerfegyver-rel nyírjuk ki. A mögötta lovó ajtón át az utolsó pályára jutunk.

Ez a pálya a kastély mögötti udvar, ahol a „lőszörnyel” vívott adáz küzdelemben a végső győzelem is a miénk lehet. (Vigyáz-zunk arra, hogy a szúrka sárokat neho-gy szélboksizoljuk, mert mögötta a bírtos ha-lált találjuk.) A „lőszörny” szétvarése után a CONGRATULATIONS YOU HAVE FREED YOURSELF FROM THE SHADOW OF THE BEAST! felíratral a játék véget ér.

• Molnár Andor (SYSTEM 4), Budapest

# SPACE ROGUE

C64 ☒ Plus/4 ☒  
Amiga ☒ PC ☒

Hello űreszavargók!  
Ha még érdekel valakit a Space Rogue, akkor tudok segíteni. A CoV 25-ben megjelent leírás folytatása a következő:  
A „Grifon” rendszer alsó és jobb oldali lévő loghatsz helyiségében él egy Ormas Tyran nevű bácsi, aki a káoszról és a végítéletéről gagyog. Első találkozásunkkor közli velünk, hogy ő a régi Mafir civilizáció mágikus erejének birtosa, és megkérdi, akarjuk-e hogy megnyugtasson minket. Ha igen, akkor a homlekedre teszi a kezét, és elmeséli amit tud a jó öreg Mafir világról és a megmaradt emlékekről. Nagyon érdekes mesé, és mire ezt elmondja, meg is nyugszunk, ám egy lépéssel sem jutottunk közelebb Vilanio néni legyőzéséhez. Amikor legközelebb arra járunk, ismét ugorjunk be hozzá, ugyanis nagy szűksége lesz a vigasztalásunkra. Egy borzasztó(?) tragédia áldozata lett. Elhagyta a felesége, és beállt a Fekete kéz szektához.

Borzasztóan sir-rí, Ormas bácsi, és megkér minket, ha találkozunk hűtlen nejével, akkor beszéljük rá a visszatérésre. Ki lehet a felesége, és hol van?  
Bizony-bizony nem más, mint Vilanio anyócskánk leánykaja a Sigmén. A káoszméleti helyiségben modtál éppen. Elkezd beszélni hozzánk, de elakad a szava. Ormas kuldött? Igen ő a tényleges volt, de én már Vilanio anyócska, és a Fekete kéz szektája jegyese vagyok. Mondd meg neki, hogy hagyjon békén mert nem megyek vissza hozzá.  
Románytelen eset.  
Térjünk vissza a rossz hírrel Ormas papához, aki bánatában nekünk adja egyetlen kincsét a „Psionic Shield” nevű amulettet, amit reggel a nyakunkba is akaszt.  
„Legyen a bűr, Nekem már ugysem kell. Eddig az védett meg Vilanio halalmától, De most már mindegy. Jöjjen aminek jönne

kell.”  
Hohó! Ezt kerestük.  
Irány a Trachul Vilanio anyánk meglepődik új ékszerünkön és javasolja, hogy dobjunk el — Ugyan dehogy, megtartom!  
Vilanio gúnyos kacaj kíséretében közi velünk, hogy örülök vagyunk, hiszen ha őt legyőzzük, az örök lasitá aprítanak minket (Nem hallott még Bál bácsi akciójáról). Gyorsan félrelökjük a hűye öregasszonyt, irány a hátsó helyiség, zárat felleszteni, és „Ime a szép zöld tejast!  
Sir Gut megőrül neki, de nem tudja hogy kellene visszajuttatni a Manchuk-nak, hiszen túl messze van a világunk. Hacsak az az örül professzor a zed N27-ről nem tudna minket kilőni oda.  
Irány Prask! Elmeséljük neki a teljes forrótét és ő segít...  
Hát ennyi. Remelem megspóroltam az ablaküveg órat.

• Attila (Barócal Attila) from Kai

# STORM ACROSS EUROPE

C64 ☒ Plus/4 ☒  
Amiga ☒ PC ☒

Már vagy egy éve nyustolom a „Storm Across Europe” c. öskövületet, de az élvezeti szintje meg mindig tart a végtelen felé, mivel azonban nemrég egy ?READ ERROR 21 korlátozás elhalálozott, ezért úgy döntöttem, hogy amíg nem szerzek egy másikat (vagy egy kártyát), addig küldök néhány kiigazítást a CoV 18 ömlengéséhez.

szükséges), de van elég Pop és Raw is. Nem árt tudni, hogy a spanyolok igen csak partizánkodnak, továbbá a szövetségesek szinte azonnal partizánznak a fellázadt területeken.  
7. A Balkánon foglaljunk el minden, és ha elég erősek vagyunk, Törökországon keresztül nyomuljunk előre a Kaukázus-Sztafingrad illetve a Szirta-Alexandria vonalakra. Két légy egy csapásra. Megkapjuk Észak-Afrikát, az Iraki olajmezőket, valamint lesz ugródeszkánk Moszkva felé! Vigyázzni kell, mert a törökök ruszki barátok, és ha nem építettünk a lengyel határra védelmi vonalat, bele is nyomnak minket a germán földre.  
8. Ha megvan Gibraltár, nem sokan fognak a Földközi-tenger térségében partra szállni. (Persze meg sok U-Boot-ot kell odarakunk).  
9. Az ideális ruszkipusztító hadsereg nem STR 55-ös, hanem inkább 75-ös: a Kaukázusban csak úgy lehet támadni, (vagy a hegységekben úgy sem, a gép „visszadobja” a kurzort).  
10. Ha mindig, mindenhol 99 lengerelattjáró egységünk van, akkor a Land Lease=0.  
11. A légvédelem csak az anyagot, fogyasztja: többé körül gyártani, mint amennyi kárt okoznak az ellenségnek

bombázók.  
12. Ugyanez fordítva is igaz: csak V2-es meg A-bombát fejlesszünk, ezek repülnek maguktól is (meg: A-bomba csak az 50-es évek közepette várható, és fejleszteni kell, mint az Állat).  
13. Szállítójárműből legutóbb 40-50 színt legyen minden támadó alakulatnál.  
14. A lengyel-roman-balkán-törökországi erődröndszert bíra a strapát, ha csak védekezünk, akkor a ruszkiak szívnak, s közben van időnk Angliában deszantozgatni (igen élvezetes, de nehéz). Ugyanis nekem sikerült eldobni 2 ejtőernyős deszantos hadsereget, de az utánpótlást elvitte a cica (germany fleet is too strong).  
15. Természetesen lehet a Fekete-tenger partján is pazarolgatni az AMPH-akat. Ha sikerül, akkor ászok vagyunk.

Hát kb. onnyi az egész. A PRG nem csak alig ment & tölt, hanem néha saját magát is kinyírja (molylik bunkó itta át?) legalábbis az „én általam” birtokolt verzió. Nem ártott volna, ha csináltam volna meg néhány biztonsági másolatot. Ha mentesnél kártyáik, akkor orgiát rendez valamelyik szektorban kitérőt minden.  
Ajánlott továbbá: 1 db CoV Évkönyv (töltés közben lehet olvasgatni).  
• Tímár Lőrinc, Budapest

# STREET ROD

C64 ☒ Plus/4 ☒  
Amiga ☒ PC ☒

A CoV'91-es Évkönyvben van egy STREET ROAD leírás. Ez a leírás elűt a PC verziótól. Akik még játszanak ezzel a játékkal PC-n, azoknak szoroznék néhány tippel adni.

• A rendőrautót el lehet hagyni, sőt le is lehet szorítani. Ha nem állunk meg, és mégis elfog, akkor is csak 70 dollára büntet meg. Ha nincs ennyi pénzünk, akkor jutunk börtönbe.  
• A maximum elérhető sebesség a 130/mh.

Vigyázzunk, mert a rajt után megpróbál minket az útról leszoznani.  
• PC-n nem 4-léle matrica közül valogathatunk, hanem 8 közül, és nem is 4-léle színű lehet a kocsi.  
• PC-n nem az adalokai találunk az ellenfél motorjáról, hanem a motor kápet.  
Hát hirtelen onnyi mindent tudtam összeszedni a játékról, remélem van, akinek ebből segítséget nyújt.  
• Teres Karoly, Budapest

# TRANSWORLD

C64 ☒ Plus/4 ☒  
Amiga ☒ PC ☒

Mese a Transworldról, a lefagyásról vagy mi a franc...  
Na má' megeen Transworld! Nekem a PARAMOUNT által fektet verzió van meg, lehet, hogy csak ebben van (bocs, vannak) ilyen elhárások. Na szóval.

varunk még egy kicsit, mert pár nap múlva lemegy az ára (Ha nem várunk, akkor csodálkozhatunk, hogy 30 napi szabí után csak 0,2-0,6-ot emelkedett a dolcsi ára.) Persze vannak kivételes esetleges esetek is. Ha a dolcsi 2 alatt van, akkor mehetünk a leírás szerint.  
• Pár napi szabí után (hiába laktattuk be az összes pénzünket dollárba), a részvé-

nyelünk meg mindig 67-83-at érnek. A leendő:  
- A saját részvényeinkből vagyunk kb. 10 db-ot.  
- A maradék pénzünket (kb. 100 részvényenként) fokozatosan elköltjük másik részvényekre. (Jól a dolcsi eladtuk 1-2 ezer kivételével).  
- Ha minden igaz, akkor így a részvé-

nyűnk 12-17 DM-re lemegy. Ekkor adjuk az összes többi részvényt, dolcsit, kivesszük az összes pénzünket az OTP-ből, ezeken saját részvényeiket veszünk, kivéve rópké 50-60 ezer DM-ol.

A megmaradt pénz ledezi a *Lebenshaltungskosten*-t. (Gyöngök kódveört a megélhetési költséget.) Most jön a naaaaaagy hadicsel. Először hirdelünk, utána „NEXT PLAYERS” Ezután megint hirdetés, majd „NEXT PLAYERS” stb. Ha elfogy a pénzünk, akkor lehet eladni a részvényeket.

• A „SHAKER” ööööö izó „SHARES” opcióra rávisszük a mi kis pici kis cuki cunco-ri téglalapocskánkat és „RETURN”  
• Csuhiiiiiii! Rotyetyáróó! Yikes! EXA-ólvezot!!!! A részvények ára fölugrott!

Ennyi pénzrel már nem csak a egy-orrúak, hanem az orrszarvúak és a kétfülűek is végig tudják csinálni a játékot. Kivéve azokat, akiknek a PARAMOUNT félo verzió van meg. (Vagy törés???) Annak a törésnek a működési elve a következő:

• Megvárja, míg egy kicsit jól megy az üzlet. A gyanútlan játékos ráviszi az ő kis pici kis cuki cunco-ri téglalapocskájára a „NEXT PLAYERS”-re. „RETURN”. Kilrja a program, hogy várj egy kicsit. 561 liter vodka, 475 lada sör, 1.000.000 Ft-os villanyszámla után még mindig várjunk egy kicsit! (Közben a trafón a lecsót melegítjük, és a toát főzzük a leásrumba.) A várakozásunknak az vet véget, hogy a gépből gyanús füst száll föl. Lefagyott ez a sz\*\*

• Ha egy tündérlány (CoV-nak külön tündérlány) arra jár, és azt kívánjuk tőle (miután megcsókoztuk és békává változott), hogy a fent említett dolgok ne lőnjönnek (ne 1/2 v. 0,5-én-je-nek) meg. A tündérke leljesíti a kívánságunkat. Hipp-hopp, van 2.000.000 DM-ünk. De csecse!!! Nem fagyott le! Gyanútlanul elküldi az egyik kamiont a francba, de a városok listája helyett egy „READY” jelenik meg. Előveszi a gyanútlan játékos a kisbaltát, a bunkót, a lánctűrőszert, ruteszi a gepre a CoV 31-ot, és szétveri az egészet pusztá kózzal. Utána pedig mehet a szervizbe

• Piroska Lacka (GyKS), Kecskemét

## KÖZKIVÁNATRA: JINXTER 100% csak úgy tömörítve

LOOK TICKET, WAIT 3X, SHOW TICKET TO INSPECTOR, WAIT 2X, PRESS BUTTON, WAIT 4X, LEAVE BUS, GET KEYRING, WAIT 2X, READ DOCUMENT, OPEN GATE, N, UNLOCK DOOR WITH IRON KEY AND OPEN DOOR, N, NW, GET CASE, LOOK UNDER BED AND GET SOCK, OPEN WARDROBE AND GET SHOES, N, GET OPENER, OPEN FRIDGE AND GET BOTTLE OF MILK AND CLOSE FRIDGE, E, GET TABLECLOTH, S, GET TELEPHONE, N, UNLOCK DOOR WITH IRON KEY AND OPEN IT, GET SECATEURS AND GLOVES, N, E, SHOW TABLECLOTH TO BULL, DROP TABLECLOTH, S, WERA GLOVES, HOLD WIRE AND CUR WIRE WITH SECATEURS, E, E, GET BOTTLE, WSE, S, GET MOUSE TRAP AND CAN, N, NW, S, UNLOCK DOOR WITH RUSTY KEY AND OPEN IT, SW OPEN TRAPDOOR, W, GET CANDLE AND MATCHBOX, S, SW, S, LISTEN TO MAGPIE, WEAR SPEC-TACLES, N, NE, N, E, D, GET CHEESE, WEAR SHOES, UP, PUT CHEESE ON MOUSE TRAP, SET TRAP, DROP TRAP, W, S, DIAL 300, N, E, WAIT, OPEN BOX AND GET MATCH AND CLOSE BOX, LIGHT MATCH AND LIGHT CANDLE WITH MATCH, WARM THE PLASTIC KEY WITH THE CANDLE, AGAIN, NE, UNLOCK MAILBOX WITH PLASTIC KEY, GET PARCEL, OPEN PARCEL AND GET LETTER AND CHARM, READ LETTER, N, NW, W, S, S, W, OPEN FRIDGE AND PUT PLASTIC BOTTLE IN IT AND CLOSE FRIDGE, WAIT 19X, (UNTIL U GET 10 POINTS), OPEN FRIDGE AND LOOK IN IT AND GET BOTTLE, OPEN BOX AND GET MATCH AND CLOSE BOX, LIGHT MATCH AND LIGHT CANDLE WITH MATCH, WARM ICE WITH CANDLE, DROP WATER, PUT OIL IN PLASTIC BOTTLE, DROP LETTER

AND PARCEL AND TICKET, E, N, N, E, SE, S, SW, LOOK TARP AND GET MOUSE, NE, N, SE, S, LOOK IN BOAT AND GET BUNG, OIL RUNNERS WITH OIL, OPEN DOOR, S, GET SACK AND LOOK IN IT, PUT WALRUS CHARM IN SACK, PUT BUNG IN SOCK, PUT SOCK IN HOLE, PUT CANOE IN LAGOON, ENTER CANOE AND GET PADDLE, S, S, LEAVE CANOE, D, OPEN CAN WITH OPENER, EMPTY CAN ON DIRT, MOVE DIRT, E, E, DROP ALL, DROP TROUSERS AND SHIRT AND SHOES AND GLOVES, WEAR SUIT AND MASK AND FLIPPERS, GET AQUALONG, W, W, U, N, WEAR AQUALONG, D, NW, N, OPEN HATCH, D, CLOSE HATCH AND PRESS LEFT BUTTON, TURN WHEEL, OPEN DOOR, E, D, GET COIN, OPEN DOOR, U, W, PRESS RIGHT BUTTON, E, D, E, WAIT 3X, U, GET CHARM, D, W, U, W, OPEN HATCH, U, S, SE, U, S, D, E, DROP AQUALONG, DROP SUIT AND MASK AND FLIPPERS, E, WEAR TROUSERS AND SHIRT AND GLOVES AND SHOES, GET ALL, W, W, U, ENTER CANOE, PUT UNICORN CHARM IN SACK, N, SW, LEAVE CANOE, DROP PADDLE AND SECATEURS, S, NW, ASK FOR A JOB, D, E, OPEN FLOUR SACK, SIEVE FLOUR WITH SIEVE, GET TINY CHARM, W, LOOK TABLE AND GET BAKING TIN AND DROP TINY CHARM IN IT, OPEN OVEN AND DROP BAKING TIN IN IT AND CLOSE OVEN, PRESS BUTTON, AGAIN, OPEN OVEN AND GET BAKING TIN, GET BREAD AND DROP BAKING TIN, U, GIVE BREAD TO BAKER, GET BREAD AND BREAK BREAD, GET PELICAN CHARM, OPEN DOOR, NE, SHOW MOUSE TO MISTRESS, TURN TOP RIGHT HANDLE, TURN BOTTOM RIGHT HANDLE, AGAIN, AGAIN, TURN TOP LEFT HANDLE, OPEN

SAFE, GET CHARM, OPEN DOOR, SW, SE, OOJIMY HEARTH, GET ASH, N, D, GET COIN, U, S, NW, SW DOOFER ENGINE, DOOFER UNICORN, DROP ALL, GET LADDER AND OPENER, KNOCK DOOR, THROW OPENER AT LAMP, SW, E, LEAN LADDER TO GIRDER, W, NE, GET ALL, SW, CAST OOJIMY SPELL ON FIRE, GET STOOL, E, DROP STOOL, GET CHARMS, PUT CASE IN SACK, CLIMB STOOL AND CLIMB LADDER, JUMP NORTH, HOLD ONTO THE RAIN WEATHERMAN IS ON THIS SIDE, HOLD TO RAIN WEATHERMAN, CAST DOODAH SPELL ON RAIN WEATHERMAN, GET UMBRELLA AND HAT, CLIMB CLOUD, CAST OOJIMY SPELL ON CLOUD, SW, SW, E, GET STOOL, W, NE, NE, DROP CAN AND MOUSE AND PLASTIC BOTTLE, PUT SACK ON STOOL, GET SADDLE AND PUT IT ON STOOL, CLIMB CLOUD, DOOFER CLOUD, E, BUY TICKET WITH TWO FERG COIN, E, E, SHOW TICKET TO INSPECTOR, WAIT, WAIT, PUT SADDLE ON UNICORN, CLIMB UNICORN, DOOFER UNICORN, D, E, DROP SHOES, N, E, D, OPEN DOOR, N, WAKE XAM, DRINK MILK, PUT CANDLE IN BOTTLE, TIE ROPE TO MANA-CLES, OPEN BOX AND GET MATCH, LIGHT MATCH AND LIGHT CANDLE WITH MATCH, DROP BOTTLE UNDER ROPE, N, WAIT, N, U, NE, OPEN DOOR, E, E, SLIDE 5, SLIDE 8, SLIDE 1, SLIDE 6, SLIDE 7 SLIDE 2, SLIDE 9, SLIDE 5, SLIDE 3, SLIDE 4, GET BRACELET, PUT CHARMS ON BRACELET, W, W, SW, SW, U, U, OPEN LEFT DOOR, N, GET BALL, S, D, D, SE, PUT ASH ON HEARTH, U, LOOK BALL, (SHE LOOKS AT FIREPLACE) DOOFER BALL, WAIT, PUT BRACELET ON CLAW, STRANGE END ISNT?  
• CoV HO

## Ez meg a ráadás a szépen lecsendesedő hangkártya-csatához

Nem a hangkártya-csalásban megjelent véleményre jött FT válasza reagálnék ezt látom DADA úgy is megtette, ehhez nem sokat lehetnék hozzá.

Annyit azért mégis, hogy tényleg kár lett volna ott és akkor teljesen lezárni az ügyet, hiszen abban a ET válaszában még az első levélnél is érdekesebb dolgok voltak, és aki nem ismeri a SoundBlaster-ekot, az könnyen azt hihatta volna, hogy ami abban a lezárásban szerepel, az úgy ahogy van kész tény.

Van azonban valami, ami modifelt idegesít, és enyhén szöve elikátlan

Bízton mindenki emlékszik, szerepelt még ott egy „hangmérnök” levél is, mint a „szakember véleménye”. Abban arról volt szó, hogy igenis van digitális bemenet a SB kártyán, és „kis

ugyeshedéssel” sikerül is erre rákötni egy DAT magnót. Ezzel csak annyi a problémája, hogy — mint azt már az előző levélben is írtam — annak sokkal árthat a mezei, 8 bites SB-ken (már pedig ilyenről volt szó), legfeljebb ha a 16 biteson lenne, de ott sem irnak erről.

Nos, azóta beszereztem egy 16 bites SB-t, és meglepő vagy sem, de semmilyen digitális hangbemenet nincsen ezen SEM! A biztonság kódveört felkerestem a hivatalos SoundBlaster forgalmazót is, és ott a szakértőjük (csak évok óta foglalkozik ezzel) mondta, hogy: „nem, egyik SB sem képes erre. Bár lehetnek ilyen kártya, ami (le von kívül kártya) független a hangkártyákól, eszméletlenül drága, idehaza nem is forgalmazták”.

Összintén szólva, addig is gyanús volt az a levél (pl. ír bizonyos „szakmai bakikról”, de bár említene meg akár egyet is!), az azonban végképp túlesordított!

Ha mégis a hangmérnök lenne, akkor az Isten óvjon mindenkit a Pódium Stúdiótól, ahol a hangmérnökük még a digitális és az analóg közti „enyhe” különbséggel sincs tisztában (hiszen, mivel digi bemenet nincs, csak az analógia köthető a „nem kuriózum” DAT magnóját). Ilyet azonban tényleg nehezen tudnék elképzelni, marad hát az egyetlen logikus magyarázat: ez egy gagyl levél, és ki más küldhetné, mint FT!

Mivel ez nagyon durva, végképp sportszerűtlen dolog, valamiképpen utána kéne járni, és ha sikerül megtudni valamit (pl. ha esetleg nincs is Pódium Stúdió), akkor erről please hozzatok le valami helyreigazítást is a lapban. Leginkább az a „szakember véleménye” szöveg zavar, mert hát ez önmagában is megérne egy kiigazítást... No meg, azért ezzel mindenkit jól beugratott...

• THK, azaz Tóth Henrik, Szeged

# Havi 80-100 MEGABYTE JÁTÉK, SEGÉDPROGRAM

(ha másért nem, hát mosolyozásra)

## És mindez csak 8-900 Ft-ért??!

## Országossá bővítjük

Válaszborítékért tájékoztatót küldünk!

## hálózatunkat!

### Program Service

Cím: Budapest, 1519 Pf. 299.

## BÍBORHOLD

fantasy és szerepjáték magazin

A bíborhold Magyarország első havilapja a fantasy és szerepjátékok kedvelőinek. Ismerőül a júliusi szám tartalmából:

- BUCK ROGERS szerepjáték
- AL-OADIM világa
- Cthulhu kiegészítő
- Sötét patkány újabb kalandjai
- fantasy novellák és könyvismertető
- Hogyan készítsünk varázstárgyakat
- Mitológiai ABC
- A Bölcs válaszol a Ti kérdéseitekre

Ezenkívül olvashatsz még cikket a számítógépes szerepjátékokról, és persze lesz rengeteg fantasztikus grafika, levelezési íróval és rejtélyes, értékes nyereményekkel. Keresd július 18-tól a hírlapárusoknál.

## AMIGA-NET klubhálózat indul!

Programcsere, magasszintű vitafórum.  
Várjuk a többi klub csatlakozását is a hálózatunkhoz.  
Minden érdeklődő jelentkezését várjuk!

Csütörtökön 17 és 21 óra között a VSZM  
Közösségi Ház Centenárlumi termében  
(1116 Bp. XI. Fehérvári út 120.).  
Tel.: 161-2200

Klubvezető: Szakszon József (Csuri)

### APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

**Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:**

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + AFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

**Kereskedelmi jellegű hirdetések**

Szavanként 28,- Ft + AFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

**Egyéb szolgáltatások:**

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + AFA = 150,- Ft

**BOLD** szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; **ITALIC** szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár

A hirdetés díját az impresszumban közölteknél megfelelően körjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az annak megfelelő díj bevezetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre körjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

### 64 software

**64-as kazettások! Program helyek!**  
Logolcsóbban látam. Bélyeges borítékért listát küld: Szűcs Sándor, Jánosfalma, Pf.: 18. 6440

• Helló C64-esek! Minden hónapban nyertéshoz 30 kazetta és lemez nyereség közül egyet, ha az alábbi címre elküldesz 50,- Ft nevezési díjjal! Ez ténylog nem kerül Kozma László, Nyíregyháza, Széna tér 3. 8/36. 4400

• YO! C64-es programok cseréje, áradása; SWAP contact! Ha kell listát, küldj lemezt! Tanos Krisztián (RAPPER), Budapest, XX. Kossuth Lajos u.36. 1204. Uzenet: este 1229-592.

• C64-ra lemezek 50,- Ft, kazetták 200,- Ft eladók! Csornáth Zoltán, Budapest, XVII. Dálnok u.5. 1171

• C64 kazettások! Szuperprogramok, szuperolcsón, szuperkedvezményekkel, garanciával, kéthavonta ajándéksorsolással! Tóth Tibor, Szendrő, Negyállomás út 25. 3752

• C64-re lemezes és kazettás játékok eladók! Cím: Melát József, Diósd, Duna u.35. 2049

• 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok áradása lemezen, kazettán. Lemezes programok kazettán! Olcsón!! Deutsch Szabolcs, Zetakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481

• A GAME of GODS CLUB megszervezi Magyarországon első nyílt 64 software contact hálózatát lemezen és kazettán egyaránt. Mindig a legfrissebb programok. Tájékoztatót küldünk felbelyegzett válaszborítékért: Oláh Gábor, Mátészalka, Szokoly Órs út 8. I/1. 4700

• C64-re szuperprogramok lemezen eladók. Bodnár János, Debrecen, Vargakert út 1-3. 4/71. 4031

### 64 hardware

• Kilógástalanul működő 1541/II, floppy drive + 50 lemez: 8.000,- Ft! Cím: Horváth Zoltán, Budapest, XI. Frankhgy u.4. 1118

• Eladó: C64 + 1 joy + játékok (14 db. lemezen), 1541 floppy drive. Irányár: 15 rongy. Coll Bp. 185-7149, 19h után (Janl Gábor). What a business!

• Eladó: C64/II, + floppy 1541/II, + magnó + 1 db. joy + 10 db. kazetta + 75 db. lemez + cartidge + szakirodalom mindössze kb. 20.000,- Ft-ért. Balogh Tamás, Budapest, IX. Mjűmunkás u.32. 1091. Tel.: 1772-031.

Másolómodul folyamatosan megrendelhető. Ára még mindig 530,- Ft + postaköltség. Tóth Attila, Tapolca, Egy u.66. 8300

• Eladó: C64/II, + floppy 1541/II, + Matrix PRINTER 9 tűs, 4 font, NLO, magyar betűkészlettel, könyv + Easy Script nyomtatóprogram könyvvel + 1351 Mouse programokkal + 3db. Quickshot joystick + házli RESET kapcsoló + 50 darabos lemeztartó + 80/70 lemez mindanfélé játékok/lehasználati/nyomtató programokkal. Irányár: 37.000,- Ft. Cím: Molnár Balázs, Vác, Törökhegy út 12. 2600 (14h-20h-ig) Tel.: 317-231, vagy 312-061.

• Eladó: C64/II, + magnó + 2 db. joystick + 9 db. programkazetta + RESET + Commodore Újságok, Ára: 11.000,- Ft. Czifra Zoltán, Fegyvernek, Kiss János út 18/A. 5231



• Eladó jó állapotban levő C64/II, 1541/II-es floppyval, több, mint 100 lemezzel (híper programokkal), lemeztartóval, joystickokkal, könyvekkel, mindez 25.000,- Ft körül áron + BONUS Junoszt monitor! **Farkas Henrik**, Aldebrő, Arany Jút 50. 3353 Tel.: Aldebrő 98 (közponon keresz-tül)

• Eladó, C64/II (5.900,-), Commodore VC20 programokkal (4.000,-) + 1541 floppy (8.000,-) + Junoszt monitor (4.400,-) + Philips 80 computer monitor (4.700,-) + TDK's Maxell lemezek programokkal (70,- Ft/db) Cím: **Silverbach Mihály**, Budapest, XXII Vll. utca 4. 1224 Tel.: 227-22-60.

• Eladó: C64 + 1541 floppy + 1526 printer + 2 magnó + 2 joy + 35 lemez + 15 kazetta + szakkönyvek 35.000,- Ft-ért. Cím: **Havasi Zoltán**, Nyergesújfalú, Frankel Leó út 5. 2536

• Eladnám C64-es konfigurációt (C64/II., 1541/II., magnó, 2 joy), egy csomó 3M-es játéklemez és néhány kazetta! Irányár: 32.000,-, de alkudhatunk is! Érdeklődni lehet: **Daák János Tibor**, Török-szentmik-lós, Nyár utca 16. 5200

• Eladó: C64 + 1541/II lemezmeghajt. + Action Cartridge Mk VII + 15 gyári játék (Crimo Time, Ghostbusters II, stb.) + 70 lelt lemez játékokkal + lemeztartó + 2 joystick + 10 szakkönyv + magnó + 1 kazetta 40 játékkal, egyben 25.000,- Ft-ért, amiből alkudni is lehet! Esteleg külön a 64-et magnóval, játékokkal, Telefon (06-46) 363-607 (Miskolc, Horváth lakás).

• Eladó, C64 + C+4 + 1551 drive + 2 joy + 80 db. C64 lemez játékokkal. Külön is. Ár megegyezés szerint. Cím: **Horváth Zoltán**, Budapest, XX Maros u 126. 1204. Tel 1172-185

## Amiga

• YOI! Amiga programok cseréje, eladása: SWAP contact! Ha kell lista, küldj lemezt! **Tanó Kirián (RAPPER)**, Budapest, XX Kosuth Lajos u.36. 1204 Uzenet: este 1229-592

Játékprogram készítéséhez Amiga vagy PC grafikus karcaunk! **Vass Zoltán**, Vardomb, Római utca 12. 7146

• Amiga 500 (V1.3, 1 MB, óra) + MIC JOY + Kb 300 db. lemez program + könyvek, újságok + 3.5" külső drive + 1084S (színes, stereo) monitor elkészítéson olcsón 58.000,- Ft-ért aladó! Cím: **Borbán István**, Zákányzák, II k 404 6787 Tel.: (06-62) 381-777.

• Amiga 500 Plus 1 MB RAM V2.0 Kickstart-tal kitűnő állapotban eladó + 3.5"-os ROCTEC külső drive + 512K-s óra, kapcsolós memóriabővítő akár külön is eladó! Érdeklődni **Bajl János**, Békés, Kispince u.33. 5630

• Eladó: Amiga 500 Plus (1 MB Chip RAM, 1.3/2.04 átkapcsolható Kickstart, eger, trackball + modulátor + joystick + 150 lemeznyi program, lemeztartóval + szakkönyvek, 0.5 év garanciával 45-50000 Ft-ért. Játék, demo és felhasználói programok külön is eladók! NoName lemezen — 65 Ft, 3M, Maxell lemezen — 105 Ft. **Danaiuszki László**, Nyíregyháza, Rajk László út 38. 4400

AMIGAHOZ 512KB-os bővítőkártya, garanciával, 2.490,- Ft Cím: **Fakata Károly**, Buják, Lakótelep F/4. 3047, Tel.: Bp. 134-3793

• Amiga 500, 1 MB bővítővel, TV modulátorral, 100 db lemezzel, szakkönyvekkel, eger, joystickkal 34.000,- Ft-ért aladó! + 200 lemez nagyon olcsón! Érdeklődni egész nap. **Izsó Róbert**, Budapest, XIII Kassák L u 76. 9/83 1134

• 3 1/2-es ROCTEC lemezegység Amiga-hoz eladó. Ár: 6.000,- Ft. Tel.: 1406-566 (**Lénárt Barnabás**, Budapest)

• Eladó egy Amiga 500, egy MERCURY színes monitor, 512KB-s bővítő órával, kapcsolóval, egy STAR LC-10-as printer, kb. 100 lemez programokkal, egy Quickshot II Plus joystick, egy mouse, mouse pad és újságok. Mindez 80 ezer Ft. **Diattfelder György**, Veszprém, Zrínyi út 15/C. III/8. 8200

• Amiga 3.5"-os külső drive 7.000,- Ft. 100 db-os diskboxok 650,- Ft. 3.5"-os diskek 80,- Ft. 5 25"-os diskek 50,- Ft. MPS-1270 tintasugaras nyomtató 18.000,- Ft-ért eladó. **Jancsó Ákos**, Budapest, XII Arató u.29. 1121, Tel.: 165-65-34.

• Eladó Amiga 500 (1 MB RAM) + PHILIPS CM 8833 Stereo Monitor (SCART, TTL, RGB bemenet) + 80 db lemez + 1 db. PRO-joystick + könyvek. Együtt: 65.000,- Ft. Érdeklődni: **Makra Tibor**, Szentes, Bálint u.2/A. 6600, Tel.: (06-63) 311-230

• A500-hoz trafódobozt vennék! Ha elromlott a lápegység és már nem kell a doboza, írj, megveszem! Cím: **Szabó Miklós**, Karcag, Tancsics M.u 5-11. 5300

Figyelem! A legújabb felhasználói és játékok, demók hatalmas választéka Amigara! (AGA gépekre is!) **COPY-CREW**, 1188 Budapest, Damjanich u.22. hétköznap 10-16h-ig, tel.: (06-60) 325-901, fax/cím: 1683 Budapest, Pf.: 88.

• A500 (1.3) bővítővel, modulátorral, 3.5" külső drive-val, programokkal bagdért eladó. **Czikora Tamás**, Szolnok, Lovas István u 11 5000. Tel.: (06-56) 377-190

## PC

• A SoundBlaster programozásáról leírt keresek anyag! ellenszolgáltatásért! Fontos és sürgős! Levélcím: **Kis Zoltán**, Kaposvár, Arany Jút 5. IV/2. 7400

• PC-re felhasználói és játékokat gazdag választéka. Írj bátran, minden levélre válaszolok! Válaszbarátokért részletes listát küldök, Velom jól jársz! Címem: **Parczol Zoltán**, Gyöngyös, Kocsag u.27.F/2. 3200

• Eladó AT 386SX25 + 2 MB RAM + 85 MB HDD + 1.2 FDD + színes VGA monitor (256KB) + eger + AdLib programok 79.000,- Ft-ért! Alaplap + RAM külön 14.000,- + HDD 16.000,- Ft **Varga Tamás**, Budapest, III Pákász u.4 1031

Játékprogram készítéséhez PC vagy Amiga grafikus karcaunk! **Vass Zoltán**, Vardomb, Római utca 12. 7146

• Garanciális IBM AT 386/33, 2 MB RAM, 80 MB winchester, 1.2-1.44 Floppy-k, baby ház, mono SVGA monitor + kártya 69.000,- Ft-ért eladó! Érdeklődni egész nap: **Izsó Róbert**, Budapest, XIII.Kassák L.u 76. 9/83 1134

• Hangkártyák eladók: AdLib 3.250,- Ft, SoundBlaster 2.0 8.000,- Ft **Varga Tamás**, Budapest, III.Pákász u.4. 1031

• PC-s programok az országban a legolcsóbban, 30,- Ft/lemez. Megtalálja az igényének megfelelőit! **Deutsch Szabolcs**, Zala-karos, Fő út 19. 8749 Tel. (06-93) 340-481

• Programcsere PC-n! Pl. Alone, Monkey 2 Liszt küldj! Cím: **Bati Games Team**, Pusztatódvár, Rákóczi u.43. vagy 148. 5919.

• IBM programok nagy választékban kedvező áron eladók **Nagy Zoltán**, Budapest, III. Arthéatrum u.30. II/6 1031. Tel 1730-086

• IBM PC-re színvonalas programok legolcsóbban eladók Kérésre tájékoztatót küldünk. **Software Shop**, Gyöngyös, Bajcsy Zs.u 17 3200

• IBM programok nagy választékban olcsón eladók! **Szabó Attila**, Budapest, XIV. Ond Vezér út 27 8/35. 1144

A legújabb, legjobb IBM programok értékesítésében eladók! **STEVE SOFT**, Budapest, XX Mártírok útja 151 1202

## Plusi és társai

• Plus/4-re lemezek, kazetták eladók! **Caernáth Zoltán**, Budapest, XVII Dálnok u.5. 1171

• Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók, '91/'92-es. Hatalmas választék! Lemezen, kazettán! Minőség, megbízhatóság. Válaszbarátokért küldök listát. **Tlanczik Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u 35 6100

## Egyéb

• Keresem a Neuromancer c. program PC-s változatát! **Hajdu András**, Üllő, László u 2. 2225

Public Domain (nem copyright-os) Amiga software-ek (demók, slideshow-k, music diskek, lemezes újságok, videodemók (!)) a legnagyobb választékból megrendelhetők:

## SCOPEX

1399 Budapest, Letét 103. Pf.: 701.

Lemezes tájékoztatónkhoz szükséges: 1db. 3.5" lemez és egy felbélyegzett válaszboríték.

## KÖZLEMÉNY:

A CoVboy Posta szabadság miatt zárva tart!

Nyitás a CoV 36-ban, természetesen dupla CoVboy Postával!



## PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Az itt látható 4 kép egy-egy játékprogramról készült. A 4 játékból hármat angol programozók fejlesztettek és angol cég adta ki őket, a negyedik viszont német termék. Azok között, akik beküldik a kakukktojás játék nevét — vagyis azt, amely Németországból származik —, valamint a szoftverház nevét, azok között 10 nyertesnek 1-1 doboz mágnelemezti sorsolunk ki. Beküldési határidő: 1993. szeptember 13. A levelezőlapon azt is kérjük feltüntetni, hogy milyen gépra küldjük a lemezeket, ha nyernének...



## CoV 36 ELŐZETES

Spirit of Adventure (64, Amiga, PC)

ULTIMA I-II. (64, Amiga, PC)



Ingrid's Back (64, Amiga)

Discovery (Amiga, PC)



valamint VERMEER (64), Birds of Prey (Amiga, PC), MIGHT & MAGIC IV. folytatás, LEGACY (PC), a szokásos állandó rovatok (Programozástechnika, Adventour, Tökös-Mákos, Plus/4 sarok, PC-Info) és természetesen az elmaradhatatlan CoVboy Posta ezúttal ismét dupla terjedelemben riogatja az olvasókat!

Keressd szeptember 13. után a hírlapárusoknál és az ismert üzletekben!

# ACOMP

Számítástechnikai Kft.

1135 Budapest, Szent László ut. 74/A.

Tel: 149-6163, FAX: 251-2523

*Új üzletünk megnyitása alkalmából  
szenzációs árengedményekkel kedveskedünk vásárlóinknak!!!*

Commodore Amiga 500	28.900,- Ft	Fuji 5.25" MD 2HD lemez	690,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	29.900,- Ft	Prolex 3.5" DS/DD lemez (11 db/form.)	760,- Ft
Commodore Amiga 600	29.900,- Ft	Proflex 3.5" DS/HD lemez (11 db/form.)	1.090,- Ft
Commodore Amiga 600 / 40 MD HD	49.900,- Ft	Profex 5.25" DS/HD lemez (11 db/form.)	590,- Ft
Commodore Amiga 1200	49.900,- Ft	Amiga Action Replay MK.III. + könyv	9.990,- Ft
Commodore Amiga 1200 / 40 MB HD	69.900,- Ft	4-Player Adapter (4 Joystick csatlakozó)	1.890,- Ft
Commodore Amiga 1200 / 80 MB HD	82.900,- Ft	C-64 / C-128 Mouse	2.500,- Ft
Commodore Amiga 4000 / 0 MB 120MB	259.000,- Ft	Swiftly Amiga/Atari Mouse 3 gombos	2.500,- Ft
+ 4MB RAM modul	29.000,- Ft	C64 MIDI + szoftver	6.500,- Ft
Commodore A 520 TV kártya	500,- Ft	C64 Action Replay Mk.VI. + kézikönyv	5.900,- Ft
Commodore C-64 II	890,- Ft	NDRIS MB-80 3.5"-os lemeztartó (80 db-os)	390,- Ft
Commodore C-64 + joystick + jatek	1090,- Ft	NDRIS DB-100 5,25" lemeztartó (100 db-os)	390,- Ft
Commodore C-128D	1.490,- Ft	Noris úvág 14" monitorfilter	1.490,- Ft
Commodore 1541/II Floppy	990,- Ft	Noris hálós 14" monitorfilter	590,- Ft
Commodore 1802 monitor	24.990,- Ft	Noris porvédő Amiga 500/500 Plus	890,- Ft
Commodore Detasette	1.790,- Ft	Noris porvédő C64/II.	590,- Ft
Commodore MPS 1230 printer	19.800,- Ft	Mouse pad	200,- Ft
Commodore 1084S stereo-color monitor	28.900,- Ft	Soundblaster Pro-2 DeLuxe hengkartya	18.900,- Ft
Commodore 1085S stereo-color monitor	27.900,- Ft	Soundblaster 16 ASP DeLuxe hengkartya	26.900,- Ft
Commodore 1942 Multisync monitor	51.900,- Ft	Roegen Genlock for Amiga	9.900,- Ft
512 Kb óras memóriabővítő	3.200,- Ft	Rockey Adv.Video Keying for Amiga	24.900,- Ft
2.0 Mb óras memóriabővítő	9.900,- Ft	Roctec-332 3.5" Amiga alim külső drive	9.490,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	5.500,- Ft	Roctec-382 3.5" Ivory antivírus Amiga drive	9.990,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 600-ba	5.900,- Ft	Roctec-382 3.5" Black antivírus Amiga drive	9.990,- Ft
1 Mb / 4 Mb Fast bővítő Amiga 1200-ba	7.777,- Ft	Roctec-362 3.5" Amiga belső drive	8.500,- Ft
Quickshot II Plus joystick	650,- Ft	Rochard HD kontrollor A500/A500 +	17.900,- Ft
Quickshot DS - 123 analóg joystick	950,- Ft	+ 80 MB Hard Disk	42.900,- Ft
The Bug mikrokapcsolós profi joystick	2.990,- Ft	+ 1 MB Simm RAM	4.500,- Ft
NoName 3.5" DS/DD lemez	450,- Ft	Midi Amiga Intorfeca	2.990,- Ft
NoName 3.5" DS/HD lemez	680,- Ft	Handy-scanner + Interface Amigához	13.900,- Ft
NoName 5.25" DS/DD lemez	190,- Ft	Bool Selector Amigához	1.490,- Ft
NoName 5.25" DS/HD lemez	360,- Ft	Stereo hangdighalízáló Amigához	6.900,- Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	890,- Ft	Trackball Amigához	3.590,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.550,- Ft		
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	790,- Ft		
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	360,- Ft	Amiga Magazin (német) újság	450,- Ft
		Power Play (német) újság	450,- Ft

**Viszonteladóknak óriási árkedvezmény!**

**Áraink az 1 év garanciát és az AFA-t is tartalmazzák!**

**Nyitvatartás: 9-18 óráig, szombaton: 9-13 óráig.**

**Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat!**